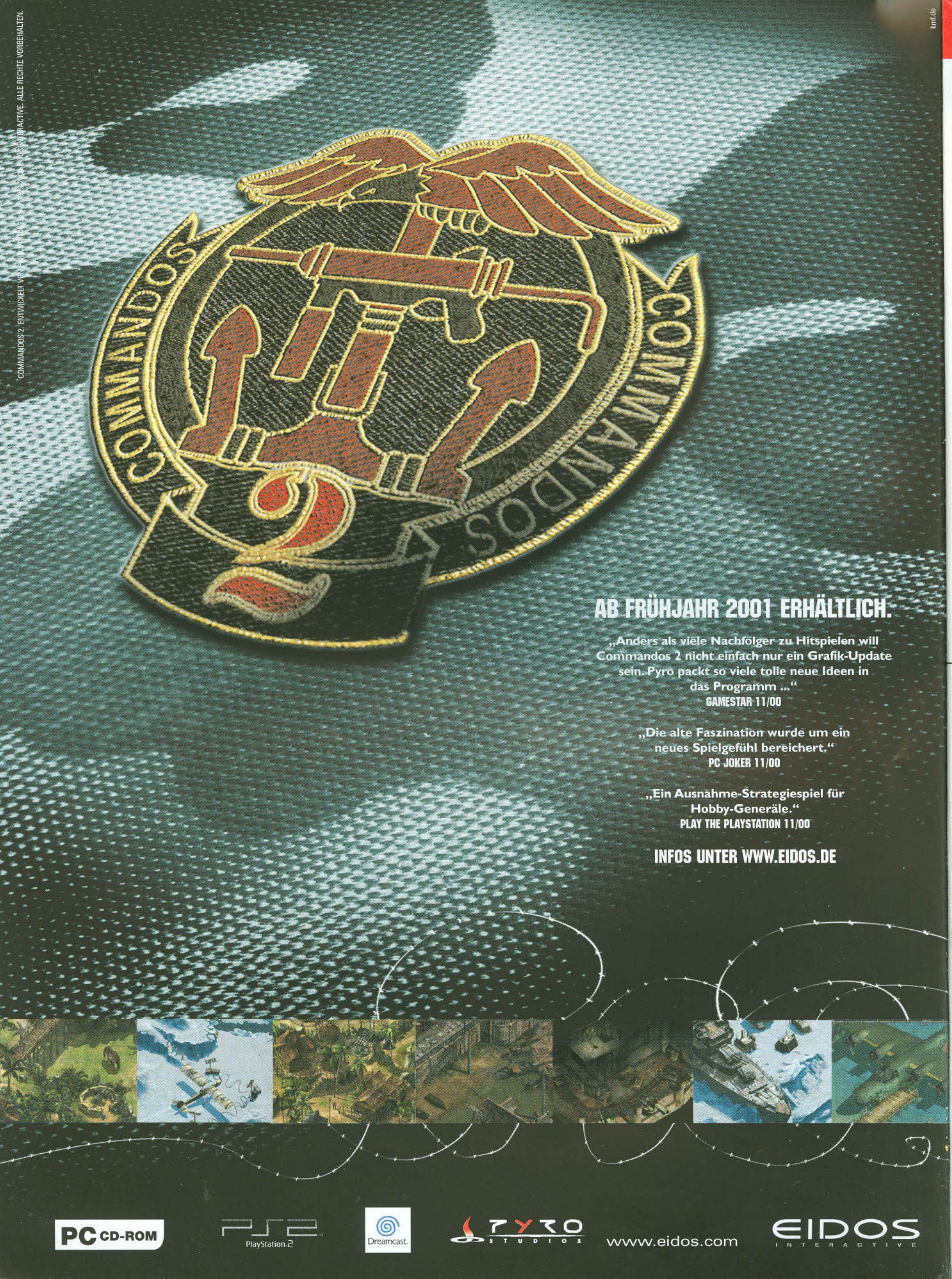

NO. 1 / 2001 DM 9,90
S 80,- · SFR 9,90 · LFR 240,- · HFL 12,50 · LIT 14.000,- · bfr 240,- · DR 2.400,- · pta 1.100,-
SONDERHEFT
PC PLAYER
STRATEGIE SPECIAL
STRATEGIE 27 KNALLER
die Ihnen im Winter kräftig einheizen werden !!!
DAS COMEBACK 2000
BATTLE ISLE 4
Kann Blue Byte an den früheren Erfolg anknüpfen ?
DIE HILFE KOMMT
STRATEGIE GUIDES :
Sudden Strike
Age of Empires 2: The Conquerors
Cultures: Die Entdeckung Vinlands
Cossacks: European Wars
C&C: Alarmstufe Rot 2
Homeworld: Cataclysm
TEST & TIPPS
C&C: ALARMSTUFE ROT 2
AUFBAU & STRATEGIE
Die Siedler 4
Anno 1503
Herrscher des Olymp: Zeus
Cossacks: European Wars
Future VERLAG
Medien mit Leidenschaft
DM 9,90 S 80,00 Sfr 9,90 Lfr 240,00
4 395241 609904 01
B 30862 E
STRATEGIE SPECIAL PC PLAYER
ZEUS-SPECIAL ▪ 15 SEITEN SUDDEN STRIKE ▪ TEST: BATTLE ISLE 4


COMMANDOS
COMMANDOS
2
AB FRÜHJAHR 2001 ERHÄLTLICH.
„Anders als viele Nachfolger zu Hitspielen will Commandos 2 nicht einfach nur ein Grafik-Update sein. Pyro packt so viele tolle neue Ideen in das Programm ..."
GAMESTAR 11/00
„Die alte Faszination wurde um ein neues Spielgefühl bereichert."
PC JOKER 11/00
„Ein Ausnahme-Strategiespiel für Hobby-Generäle."
PLAY THE PLAYSTATION 11/00
INFOS UNTER WWW.EIDOS.DE
PC CD-ROM
PS2
PlayStation 2
Dreamcast.
PYRO
STUDIOS
www.eidos.com
EIDOS
INTERACTIVE
COMMANDOS 2. ENTWICKELT VON
INTERACTIVE. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

PULVERDAMPF UND LASERBLITZ!



Wenn Kanonen donnern, Panzerketten rasseln und angeschossene Wehrmauern bröckeln, dann lebt der Computerstratege so richtig auf. Und zum Jahresende 2000 hat die Industrie so viele gute Titel im Angebot, dass sich jeder PC-General ohne Feuerpause in aller Ruhe diversen Winterfeldzügen widmen kann.

Besonders massiv rücken momentan wieder die Echtzeitstrategiespiele (engl. Realtime-Strategy, kurz RTS) vor, dicht gefolgt von den Aufbauspielen. Rundenbasierte Titel und Strategiesimulationen verteidigen zäh ihr bröckelndes Territorium. Egal, welche spielerische Vorliebe Sie hinsichtlich Taktik und Strategie haben, wir bedienen im vorliegenden PC Player Special alle aktuellen Spielarten. Und falls Ihre Offensive ´mal stecken bleiben sollte: Keine Sorge, für die wichtigsten Titel haben wir Strategie-Guides entwickelt, um Ihnen aussichtslose Stellungskriege zu ersparen. Und falls Sie noch mehr Tipps brauchen, besuchen Sie uns doch unter www.pcplayer.de oder www.powerplay.de !

Und nun wünschen wir Ihnen das nötige Schlachtenglück...

Ihre PC Player Special Forces!

TEST & TIPPS





AUSGABE NR.1/2001 SPECIAL

TESTS

STRATEGIE-GUIDES

PREVIEWS

DIVERSES

INSERENTENVERZEICHNIS

14 ZEUS

Nach kaum einem Jahr gibt es schon einen Nachfolger für Pharao. Und: Zeus überzeugt !

54 COSSACKS

Die üblichen Strategiespiele sind zu leicht für Sie? Dann wird Ihnen Cossacks: European Wars den Marsch blasen.

96 BATTLE REALMS

Sie wollen etwas Neues? Noch nie dagewesenes? Dann wäre unsere Preview-Strecke (Seite 93 bis 129) das Richtige für Sie.

HABEN SIE DIE

Strategie ist für manche das Verfassen eines langfristigen Planes, für andere das listige Fallenstellen. Einige Zeitgenossen verbinden den Begriff lediglich mit Pulverdampf und Marschmusik. Jeder Strategiespieler, der sich am Computer ausführlich mit militärischen Simulationen beschäftigt, massive Echtzeitgefechte schlägt oder ganze Kontinente mit seinen Städten und Staaten überzieht, könnte davon profitieren, sich einmal mit den historischen Ursprüngen der *Strategie* zu befassen.

STRATEGIE [griechisch], ursprünglich Feldherrnkunst; die Kunst der Führung von Streitkräften im Krieg. Dahinter stand das Bestreben, die kleinen, gut gedrillten, teuren Armeen des Absolutismus vor Vernichtung zu bewahren. Das führte zu einer mathematisch-wissenschaftlichen Strategie des Manövrierens mit dem Ziel, einen Krieg ohne Schlacht zu führen und zu gewinnen. Die Levée en masse (1793) in Frankreich gab Napoleon I. die Möglichkeit, neue Formen der Strategie zu entwickeln: großräumige Planung und Leitung von Feldzügen, Schwerpunktbildung gegen schwache Stellen des Gegners.

Von Clausewitz zog Folgerungen aus kriegsgeschichtlichen Erkenntnissen, vor allem aus denen der napoleonischen Kriege. Strategie

RICHTIGE STRATEGIE?

rückte für ihn als höchste Ebene der militärischen Führung unmittelbar neben die Politik. Im Gegensatz zur Manöverstrategie erwartete Clausewitz eine Kriegsentscheidung nur von der Schlacht, in der er Überlegenheit über den Feind und Vernichtung seiner Kräfte als nötig erachtete. Baron Antoine Henri Jomini (* 1779, † 1869) hielt die Besetzung des feindlichen Gebiets für wichtiger als die Vernichtung der feindlichen Streitkräfte. Die preußisch-deutsche Militärdoktrin ist mehr von Clausewitz' Gedanken, die französische mehr von Jominis Theorien beeinflusst worden. Graf von Moltke sah in der Strategie ein "System der Aushilfen". Allzu detaillierte strategische Pläne lehnte er ab. Graf von Schlieffen entwarf ungeachtet der Moltke'schen Lehre einen detaillierten strategischen Plan, um das Problem eines Zweifrontenkriegs unter Ausnutzung der inneren Linie und unter Anwendung der Vernichtungsstrategie zu meistern.

Der 1. Weltkrieg brachte Neuerungen in Nachrichtenverbindung und Waffenwirkung, dazu Kampfflugzeuge, Panzer und U-Boote sowie die zunehmende Einbeziehung der Zivilbevölkerung. Wenige Jahre vor dem 2. Weltkrieg entstand in Deutschland die *Blitzkriegstrategie*: durch operatives Zusammenwirken von Panzerverbänden und Luftwaffe konnten tiefe Einbrüche ins feindliche Hinterland erzielt werden. Während des 2. Weltkriegs gewannen massierte Luftangriffe gegen Versorgungszentren, Industrie, Verkehrslinien und Städte sowie Operationen zur See im Zusammenhang mit Landungen an Bedeutung.

Mit dem Einsatz von Atombomben, die den 2. Weltkrieg beendeten, begann die Ära der Atomstrategie. Die rasche technologische Entwicklung, die durch Fortschritte auf den Gebieten der Raketenantriebswerke und der elektronischen Mittel das präzise Hinsteuern nuklearer oder thermonuklearer Sprengkörper über Kontinente hinweg auf strategische Ziele ermöglicht, und neue Formen der Kriegführung wie Kalter Krieg, Revolutionskrieg, Guerillakrieg haben alte strategische Prinzipien erschüttert. Die Anwendung moderner Erkenntnisse und Mittel im Guerillakrieg führte zu erstaunlichen Erfolgen gegen hoch technisierte reguläre Armeen. Infolge der Übertragung der militärischen Nomenklatur auf den auf Weltrevolution ausgerichteten Klassenkampf des Kommunismus erhielt der Begriff Strategie einen über das Militärische hinausgehenden politischen Bedeutungsinhalt. Strategie wird heute als politische Führung im Hinblick auf Landesverteidigung, Paktsysteme, Kriegsplanung etc. verstanden. Man unterscheidet im Westen zwischen der politisch motivierten Höheren Strategie bzw. Gesamtstrategie (englisch Grand Strategy) einerseits und der rein militärisch zu konzipierenden Strategie andererseits. Die Höhere Strategie wird mit Bündnispartnern abgestimmt.

Die Computer-Strategie

Während unsere Vorfahren noch über Planungsstäbe, Assistenten und eine immense Befehlskette verfügten, ist der Computerstratege in der Regel auf sich allein gestellt. Manchmal nimmt ihm das Spiel und damit der PC einen Teil der Verwaltung von Armee, Stadt oder Land ab (Macromanagement), doch meistens muß er sich um wirtschaftliche Aspekte (genug Geld & Rohstoff für die Produktion), Organisation, Diplomatie und aktive Kriegführung selber kümmern. Darin liegt natürlich auch der Reiz von Spielen wie "Call to Power 2" oder "Cossacks: European Wars": Am PC sind SIE der absolute Herrscher. Sie entscheiden, was gebaut, gehandelt und gemacht wird. Sonst niemand. Nunja, außer gewissen aggressiven Nachbarn, die immer gerne Philanthropen überfallen. Damit das nicht passiert, brauchen Sie halt die richtige Strategie – also einen Plan und eine Vorgehensweise, die zunächst ein Scheitern verhindert und später den Sieg sichert. Leider hängt die richtige Strategie oft genug davon ab, was der jeweilige Spieleprogrammierer dafür hält. Doch zum Glück öffnen sich die modernen Strategiespiele immer weiter und erlauben uns, nach eigenen Vorlieben zu spielen. Gerade "Anno 1503" und "Die Siedler 4" scheinen hier vorbildlich zu werden. Doch lesen Sie selbst und suchen Sie sich Ihr persönliches Schlachtfeld aus, auf dem Sie Ihre Lieblingsstrategien testen können. Und vergessen Sie die Taktik nicht: Links antäuschen, rechts zuschlagen und in der Mitte den Gegner in die Falle locken...

Marcus Kozorowski/rm

BATTLE ISLE: DER ANDOSIA KONFLIKT

Die deutsche Strategielegende Battle Isle setzt in ihrem neusten Teil alles auf eine 3D-Karte. Weg vom rundenbasierten Hexfeldgekasper, hin zur optisch pompösen »Konfliktsimulation«.

HERSTELLER: Cauldron/Blue Byte Software **VERTRIEB:** Blue Byte Software **TESTVERSION:** Gold vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 (Netzwerk, Internet) – **3D-GRAFIK:** - **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/400, 128 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II 600, 128 MByte RAM **www.battleisle4.com**



Battle Isle 4, obwohl aus deutschem Hause, überrascht mit Mangagrafik

FAKTEN

- Fortsetzung der erfolgreichen Battle-Isle-Saga
- Mischung aus Echtzeit-Aufbau und rundenbasierten Kämpfen
- Zwei Kampagnen mit zusammen 23 Missionen
- Vier Tutorial-Missionen
- Komplett in 3D-Grafik
- Bis zu 25 verschiedene Gebäude
- Wettereffekte
- Tag- und Nachtwechsel

DIE KESSELFLICKER

Zum ersten Mal in der Geschichte von Battle Isle produziert ein Team außerhalb von Blue Byte einen Titel dieser Reihe. Die Truppe von Cauldron wurde 1996 in Bratislava (Slowakei) gegründet. Ihr erstes Spiel »Quadrax« entwickelte sich zum erfolgreichsten Spiel der Slowakei. Das 1998 folgende »Spellcross« schaffte sogar den Sprung über die deutsche Grenze. Es erreichte eine Wertung von 49 % im PcPlayer Test in Ausgabe 11/98. Noch im selben Jahr begannen die Arbeiten an einem Programm, das den bezeichnenden Titel »Shock Troops« trug. Als BlueByte an Cauldron wegen einer möglichen Kooperation herantrat, transferierten diese ersteres in das Projekt, aus welchem nun »Battle Isle: Der Andosia Konflikt« entstanden ist.

Die Himmeltextur ist grau (unten), woraus wir schließen, dass es Nacht sein muss. Aber Scherz beiseite: Tageszeiten nehmen tatsächlich Einfluss auf das Spielgeschehen. So liegen die Truppen tagsüber (oben) sofort heftig unter Feuer.

Wir schreiben das Jahr 345 des Planeten Chromos. Auf dem im All treibenden Felsklotz herrschen schon seit dem Erdenjahr 1991 ewig auf- und abflauende Konflikte. Diesmal tyrannisiert eine Sekte mit dem Namen »Kinder von Haris« die Planetenregierung. Dem ausnehmend überzeugenden Motto »Frieden durch Krieg« folgend, wollen sie das ihrer Ansicht nach korrupte System sprengen. Dass Sie letzteres durchaus wörtlich meinen, zeigen sie, in dem sie diverse Generäle aus der Welt schaffen. Übrig bleibt der aus »Incubation« bekannte Bratt, dessen Truppen in der Hauptstadt Hallwa liegen. Fortan muss er sich mit der terroristischen Sekte und ihrer Lieblingsdroge Andosia herumplagen. Im weiteren Spielverlauf bekommen Sie sein Fortschreiten in Form von Comiczeichnungen vor Augen gehalten. Diese stehen im krassen Kontrast sowohl zu den geschauspielerten Filmsequenzen des Vorgängers, wie auch zu der dreidimensionalen Spielegrafik. Diese sehr expressiv geschnittenen Sequenzen sollen dem Zuschauer den Konflikt um die Hauptcharaktere noch näher bringen. Wie sinnvoll ein Herauslösen aus Sehgewohnheiten und ein Absetzen vom Spiel gerade für die Intensivierung des Erlebnisses sein kann, erscheint fragwürdig. Da können die Zeichnungen noch so oft von Alexander Lozano stammen (Mitarbeiter an Jim Lees »C23«), dem Verfahren haftet etwas Billiges an. B-Movie-artig möchte man sagen, wenn es doch nur bewegte Bilder wären.

Alle Wetter

Chromos neues Aussehen ist durchaus abwechslungsreich, wenn auch nicht grafisch überwältigend. Landschaftselemente wie Steine, Brücken, Berge, Gewässer, Häuser und Bäume mögen noch zur Standardausstattung eines aktuellen 3D-Titels gehören. Beeindruckender erscheinen da schon die angekündigten Tag- und Nachtzyklen, respektive die wechselnden Wetterbedingungen. Ob Licht, Finsternis, Schnee, Regen oder Wind, all diese Faktoren dienen nicht nur der optischen Wahrnehmung. Auch spieltechnisch kommen diese Einflüsse →

» Ein weitere Pluspunkt von Battle Isle ist dessen Kontinuität. «

Mit schweren Geschützen gegen den Feind: Battle Isle als sogenannte Konfliktsimulation bietet, Name hin oder her, genug Möglichkeiten zur Gegnerreduzierung.



Ein Schuss in die Ferse, da krümmen sich nicht nur alte Griechen vor Schmerzen.

UMKÄMPFTE INSELN

Das erste Battle Isle erschien 1991. Sie schlüpften in die Rolle von Walter Harris, einem Erdling, der seinen Kriegsdienst fern der Heimat auf dem Planeten Chromos absolvieren musste. Das Spiel erfolgte Zug um Zug auf Hexfeldern. Nach zwei Add-Ons erschien 1993 der zweite Teil, der in Sachen Grafik und Benutzerfreundlichkeit schon einen großen Schritt vorwärts bedeutete. Es galt schon damals, 50 verschiedene Einheiten zu dirigieren. 1995 folgte dann Teil 3, welcher erstmals filmische Zwischensequenzen ins Strategieland brachte. Das 1997 veröffentlichte »Incubation« spielte ebenfalls auf Chromos und war der erste Titel »der Reihe«, der eine vollständige 3D-Umgebung bot. Blue Byte verkaufte über 650.000 Exemplare der Serie.

Kampfanzüge und mächtige Laserwummen lassen selbst Infanteristen furchteinflößend wirken...

zum Tragen. Die Tageszeit verändert etwa den Wirkungsgrad Ihrer Einheiten. Wenn in der sonst stillen Nacht ein Panzer am feindlichen Lager vorbeirasselt, sorgt dies durchaus für mehr Aufmerksamkeit als ein herumschleichender Infanterist. Das Wetter hingegen ist von Bedeutung, wenn es um die Energiegewinnung (Wasser-, Wind-, und Sonnenkraftwerke) beziehungsweise Schussgenauigkeit Ihrer Einheiten geht. Bei Windstärke 12 trifft selbst der erfahrenste Soldat alles außer seinem Ziel, Ihre Windgeneratoren arbeiten dafür vortrefflich. Genauso führt die herannahende Flut zu einem Energieüberschuss der Wasserkraftwerke, während eine Solaranlage im Schatten eines Berges nur die Hälfte des Tages Strom liefert.

So kommt man über die Runden

Der Kampf läuft nach wie vor rundenbasiert ab. Wenn auch mit einigen Modifikationen. Ein Klick auf Soldat oder Fahrzeug offenbart einen unterschiedlich großen Kreis. Bewegen Sie sich zum äußersten Rand, bedeutet dies, alle Aktionspunkte zu opfern. Wandern Sie nicht so weit, haben Sie noch genügend Punkte übrig, um einen eventuell sichtbar werdenden Gegner im Aktionsbereich zu attackieren. Nach jedem Zug sehen Sie, wie der Kreis um die Figur kleiner wird. Sind alle Aktionspunkte verbraucht, darf →

DAMIAN KNAUS

Werden da nicht Jugenderinnerungen wach? Die ersten beiden Battle Isle-Partien waren die Zeiträuber schlechthin, den dritten Teil streichen wir besser aus dem Gedächtnis, und dessen Nachfolger »Incubation« machte zwar eine Menge Spaß, war aber nur eine interessante Taktik-Schieberei. Für den Andosia-Konflikt sollten Sie nun ein paar Tage Urlaub nehmen. Die Rundenstrategie ist vielleicht eine nette Abwechslung, doch in der Zeit, in der sich Ihre Einheiten vorgepirscht haben und zwischendurch der Computer oft sein volles Zeitlimit auskostet, können Sie ruhig mal einen Kaffee aufsetzen. Wem es also drängt, ständig irgendwelche Tasten am Computer zu drücken, der soll lieber auf gängige Echtzeitspiele schielen. Sehr geduldige Naturen mit Taktikgefühl werden sich auf den neuen »Kampfinseln« jedoch wohl fühlen.

WERTUNG BATTLE OF ILSE: DER ANDOSIA KONFLIKT

▲ PRO
- NICHT DER GÄNGIGE ECHTZEIT-BREI
- GUTE MISSIONEN

▼ CONTRA
- SCHWIERIGE MISSIONEN
- BETAGTE 3D-GRAFIK

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 77



Die pompösen Einheiten versprechen, ein feines Schlachtfest abzugeben.















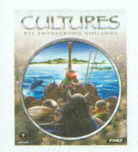
„Ein Prachtspiel: Cultures setzt dem Aufbau-Spaß die Hörner auf!"
(PETRA MAUERÖDER/PC GAMES 10/2000)

„Ein hübsches Spiel also, vor allem aber eines mit beeindruckender KI – und einer solchen Fülle an Details, wie man sie bisher im Genre noch nicht kennt!"
(TIMO KOCH, PC JOKER 10/2000)

„... jetzt haben die Mannen von Funatics Development ihr zweites Spiel, »Cultures«, fertig gestellt, das dem Aufbaugenre den Marsch blasen dürfte."
(CHRISTIAN PFEIFFER/GAMESZONE.DE)

„Cultures ist eines der detailverliebtesten Simulationsspiele aller Zeiten!"
(COMPUTERBILD SPIELE 10/2000)







WWW.CULTURES.DE

VERTRIEB: ***RUSHWARE*** GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

THQ
WWW.THQ.DE

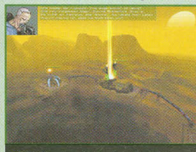
Ihr Held für den Rest der Runde Däumchen drehen. Während Ihrer strategischen Planung tickt am unteren Bildschirmrand unentwegt eine Digitaluhr im Rückwärtsgang – je nach Level zwischen vier oder zehn Minuten. In dieser Zeit müssen Sie alle Ihre Züge getätigt haben. Andere Optionen gibt es nicht. In dieser kurzen Echtzeitphase kümmern Sie sich um den Aufbau Ihrer Station, dem Erforschen neuer Technologien und dem Ressourcen-Management.
Da Gebäude wie Fabriken, Forschungsstationen oder Energiegewinnungssysteme ein gewisses Maß an Infrastruktur benötigen, ist der planerische Faktor im Gegensatz zu den typischen Echtzeitkonkurrenten (Command & Conquer) leicht angehoben. Der rundenbasierte Kampfmodus bietet gleich mehrere Vorteile. Zum einen schraubt er das hektische Gewusel zugunsten von kalkulier- und lenkbaren Strategien zurück. Da unabhängig hiervon Ihre Mannen nur eine begrenzte Anzahl Munition bei sich führen, sind weiterhin funktionierende Nachschubswege mehr als nur empfehlenswert. Ansonsten lässt sich dem Runden-Prinzip auch optisch einiges abgewinnen. Ein explodierendes Fahrzeug kann etwa aus jeder beliebigen Position dargestellt werden. Schnelle Zooms und Kamerafahrten sorgen für Filmatmosphäre., ohne dass der Spieler Angst haben muss, dass diese Zeit vom Gegner für hinterhältige Attacken ausgenutzt werden könnte.

Everything flows

Ein weiterer Pluspunkt von Battle Isle ist dessen Kontinuität. Die in zwei Kampagnen aufgeteilten 23 Missionen finden nicht permanent auf wechselnden Karten statt. Alte Einsatzgebiete müssen erneut aufgesucht und bearbeitet werden, was natürlich auch eine Weiterverwendung der dort befindlichen Installationen zur Folge hat. Nicht nur Gebäude sind über lange Zeiträume nützlich. Genauso haben Sie die Chance, Ihre Lieblingseinheiten durch das gesamte Spiel zu lotsen. Da diese für gewonnene Kämpfe Erfahrungspunkte erhalten, verbessern sich deren Fähigkeiten und Sie können auf diesem Weg Elitetruppen heranzüchten. Natürlich findet sich auch ein Multiplayermodus. In dem können bis zu acht Spieler, aufgeteilt in zwei Gruppen, gegeneinander antreten. **(vs)**

SO SPIELT SICH »BATTLE ISLE 2: DER ANDOSIA KONFLIKT«

Eine attraktive Dame namens Rachel baut eine fanatische Sekte auf, die es sich in den Kopf gesetzt hat, die Militärregierung von Chromos auszuradieren. Ihre Aufgabe: Zerstören Sie den feindlichen Stützpunkt.



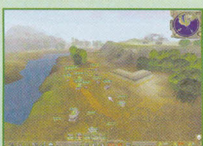
1 Zu Beginn jedes Levels gibt es einen kleinen Rundflug über die Inseln im Spiel. Währenddessen werden Sie in einem kurzen Briefing über den aktuellen Stand der Dinge und Ihre Missionsziele aufgeklärt.



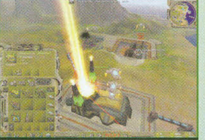
2 Ihre Armee ist auf der feindlichen Insel Broth eingetroffen. Sie verfügen über Soldaten, Panzer, Reparatur- und Energieeinheiten. Die Digitaluhr am unteren Bildschirmrand zeigt Ihnen, wie viel Zeit Sie für Ihre Züge haben.



3 Klicken Sie auf eine Ihrer Einheiten, kommt ein ziemlich pixeliger Kreis zum Vorschein: Der verrät Ihnen den Bewegungsraum des Fahrzeugs, je weiter Sie sich vorwagen, desto mehr Aktionspunkte werden verbraten.



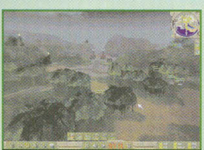
4 Stück für Stück schieben sich Ihre Truppen vorwärts, bis Sie alle Ihre Aktionspunkte aufgebraucht haben. Nach einer Weile sollten Sie Ihre ERPs errichten, um die Stromversorgung zu sichern.



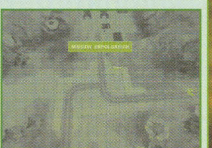
5 Jetzt ist der Gegner am Zug: Sie müssen aber nicht tatenlos zusehen. Kümmern Sie sich doch einfach auf Ihrer Heimatinsel um die Wirtschaft. Bauen Sie beispielweise eine Eisenerzmine oder eine Akademie.



6 Mit der Zeit stoßen Sie immer weiter ins feindliche Gebiet vor. Die Gegner haben gegen unsere überlegene Armee keine Chance und werden von unseren Panzern mit Leichtigkeit weggepustet.



7 Inzwischen ist die Sonne untergegangen, gegnerische Einheiten sind also schwerer zu entdecken. Dafür haben wir uns aber schon ein schönes Stück ins feindliche Gebiet vorgearbeitet – es ist nicht mehr weit.



8 Geschafft! Die relevanten feindlichen Stützpunkte sind erledigt. Eine ausführliche Missionsbesprechung suchen Sie leider vergeblich. Nun geht es zu einem neuen Eiland – dort wird es sicherlich schwieriger.

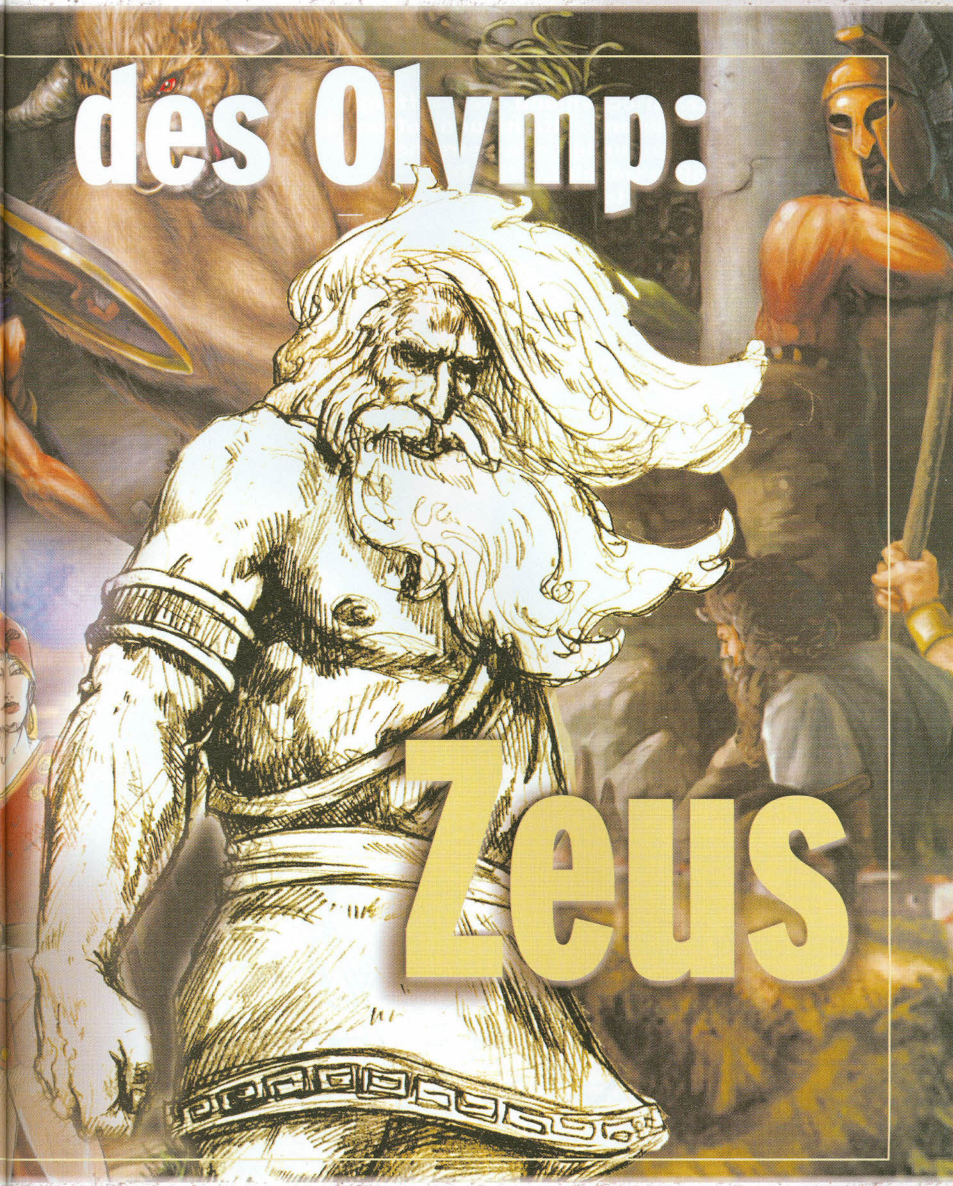
Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Herrscher

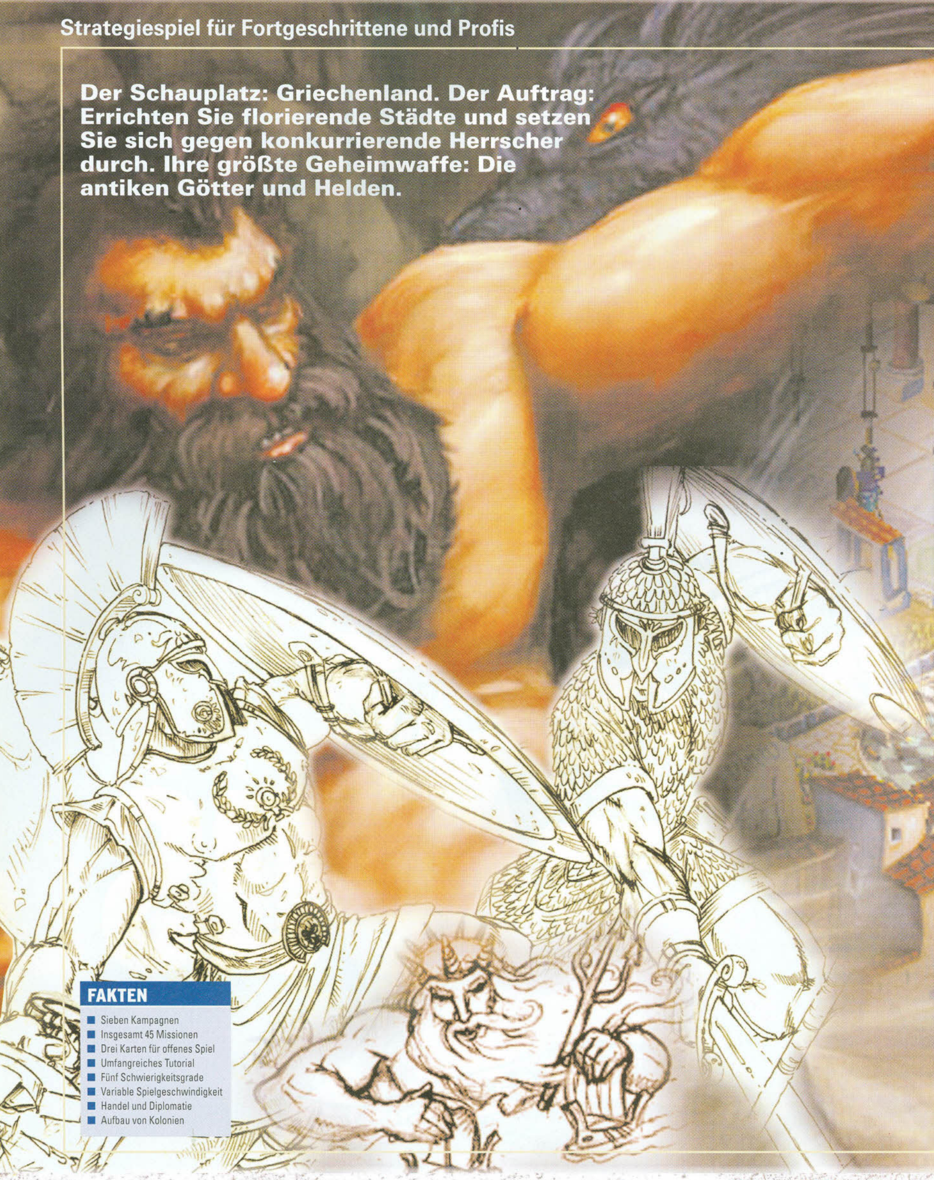


Der Titel ist länger geworden, das Spielprinzip bleibt unverändert: Beim in Griechenland angesiedelten Nachfolger zu »Pharao« und »Caesar 3« planen Sie erneut jede Menge Städte.

HERSTELLER: Impressions Games **VERTRIEB:** Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, STANDARD:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/333, 64 MByte RAM


des Olymp:
Zeus

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis



Der Schauplatz: Griechenland. Der Auftrag: Errichten Sie florierende Städte und setzen Sie sich gegen konkurrierende Herrscher durch. Ihre größte Geheimwaffe: Die antiken Götter und Helden.

FAKTEN

- Sieben Kampagnen
- Insgesamt 45 Missionen
- Drei Karten für offenes Spiel
- Umfangreiches Tutorial
- Fünf Schwierigkeitsgrade
- Variable Spielgeschwindigkeit
- Handel und Diplomatie
- Aufbau von Kolonien





Griechische Kultur in Stein gehauen: Nie waren die antiken Städte so malerisch wie in Zeus.

Was ist bloß mit Impressions los? Während bei anderen Entwicklerteams Produktverspätungen von zwei Jahren die Regel sind, pfeifen die Ostküsten-Jungs auf derartige Gepflogenheiten. Mit der Präzision eines Schweizer Uhrwerks liefern sie inzwischen alljährlich einen neuen Teil ihrer Städtebau-Reihe ab – im letzten Jahr »Pharao«, davor »Caesar 3«, jetzt »Herrscher des Olymp: Zeus«

Wie gehabt wird der Spieler damit beauftragt, antike Städte zu errichten und dabei bestimmte Vorgaben zu erfüllen. Geändert hat sich selbstredend auch einiges, und das fängt schon beim deutlich längeren Titel an: Weil auf das griffigere »Zeus« schon namensrechtliche Ansprüche geltend gemacht wurden, wich Havas auf den oben genannten Bandwurmtitel aus.

Nach dem Start beginnt Zeus mit einem kleinen Render-Vorspann, der Sie kurz in die griechische Mythologie hineinschnuppern lässt. Neulinge wählen zunächst das umfangreiche Tutorial an und bekommen so eine nützliche Einführung in dieses komplexe Programm verpasst. Leider beschränken sich die Erläuterungen auf längere Einführungstexte, im Verlauf der dem Tutorial zugeordneten Szenarien gibt es keine ergänzenden Anmerkungen.

Die Götter müssen isometrisch sein

Erfahrene Spieler dürften sich auch so rasch zurechtfinden, denn die isometrische Perspektive, also eine Schrägansicht von oben, ist nach wie vor erhalten geblieben. Sicher wirkt dies nicht ganz so trendy wie eine echte dreidimensionale Darstellung, doch bleibt so die Übersicht erhalten und Sie verlieren nie die Orientierung. Wer mag, darf die Karte auch in 90-Grad-Schritten drehen und bei der Auflösung zwischen 800 mal 600 und 1024 mal 768 hin- und herschalten. Während die Gebäude durchaus eine göttliche Augenweide sind, wirkt die Landschaft karger als jeder griechische Felshang. Da sorgen auch die verschiedenen Höhenstufen - mit denen Bergland dargestellt wird und die Wasserflächen - nur für wenig Abwechslung. Ebenfalls nicht mehr zeitgemäß sind die Animationen: Solange sich die Figuren ungehindert geradeaus fortbewegen können, ist die Welt noch in Ordnung. Doch sobald Ochsengespanne mitten durcheinander hindurch fahren oder an einer Kreuzung im rechten Winkel abbiegen, wünscht man sich eine liebevollere Optik. Dabei wurde ansonsten nicht an netten Details gegeizt - selbst beim puren Betrachten Ihrer wuselnden Untertanen kommt so rasch keine Langeweile auf. Bis sich jedoch Ihre Stadt prächtig über die Ebene ausdehnt, ist viel planerische Arbeit angesagt.

Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein

Vor Baubeginn müssen Sie wählen, welche von sieben Kampagnen mit jeweils fünf bis acht Episoden Sie sich zu Gemüte führen wollen. Zur Auswahl stehen unter anderem die Reisen des Jason, der Trojanische Krieg, der Mythos von Zeus und Europa oder auch die Entwicklung von Athen durch die Jahrhunderte. Zusätzlich gibt es drei offene Szenarien mit verschiedenen Schwerpunkten auf Wirtschaft und Militär. Die Kampagnen tragen zwar beeindruckende Namen, de facto funktionieren sie allerdings alle nach einem ähnlichen Schema: Auf einer leeren Fläche gründen Sie eine Stadt und bauen diese im Verlauf der folgenden Missionen nach und nach weiter aus. Zusätzlich sind unterschiedliche Ziele zu erfüllen – so müssen Sie oft eine bestimmte Einwohnerzahl erreichen, eine vorgegebene Geldmenge einnehmen oder ein Monster besiegen. Durch Aufträge der zuletzt genannten Art →

Statuen und Theater erhöhen wie gehabt die Attraktivität eines Viertels und damit die Zufriedenheit der Städter.

» Sie müssen jede Menge hungriger Schnäbel füttern. «

Eine funktionierende Wirtschaft und bestimmte Bevölkerungszahlen sind die wesentlichen Ziele eines jeden Städtegründers.

Neu: Die Gottheiten entfesseln nun übernatürliche Wesen (links), die je nach Laune produktiv oder zerstörerisch wirken.

wird denn auch der Bogen zu dem ganzen mythologischen Drumherum von Zeus geschlagen.

Laut Absicht der Designer sollen die Missionen im Schnitt nicht mehr als je eine Stunde Zeit in Anspruch nehmen. Doch gerade zu Beginn einer Kampagne dauert der Aufbau eines funktionierenden Gemeinwesens spürbar länger.

Ihre erste Tätigkeit als aktiver Städtebauer besteht darin, eine geeignete Stelle für die Ansiedelung der zukünftigen Bürger zu suchen. Ideal sind Plätze am Ufer fischreicher Gewässer oder in der Nähe von fruchtbarem Acker- und Weideland. Schließlich müssen Sie rasch jede Menge hungriger Schnäbel füllen und sollten lange Transportwege vermeiden. Flugs entsteht per Mausklick ein Straßennetz, in den Zwischenräumen markieren Sie die Flächen für Wohnhäuser. Ein Brunnen sowie Gebäude für die Sicherheit der Siedlung kommen hinzu und prompt erscheint der erste Siedler-Treck. Anfangs sind deren Behausungen noch provisorische Hütten, mit zunehmendem Ausbau der Städte werden die Wohngebäude immer schicker und fassen zusätzliche Bewohner. Eine Agora dient der Warenversorgung, Marktstände für Nahrung, Vlies, Öl, Wein oder Waffen sind von Ihnen ebendort zu platzieren. Wasserträger und Händler schwärmen selbstständig aus und laufen die Straßen ab, um die Häuser mit benötigten Gütern zu versorgen. Die Stadtwache, ein Hospital sowie Sport- und Kultureinrichtungen oder Parks verbessern ebenfalls die Lebensbedingungen. Benötigte Arbeitskräfte laufen bei Zeus übrigens gezielt zu Ihren Arbeitsstellen und streifen nicht mehr wie bei den Vorgängern zeitweise suchend umher.

Von Göttern und anderen Rabauken

Fast alle wichtigen Daten wurden übersichtlich in das Benutzer-Interface integriert, Sie brauchen also nicht mehr die Spielfeld-Ansicht zu verlassen. Im Gegenzug benötigen Sie eine Weile, um herauszufinden, hinter welcher Funktion sich welche Informationen verbergen. Generell wirkt das Interface zwar aufgeräumt, jedoch nicht mehr so atmosphärisch wie die Hieroglyphen des Vorgängers.Nur bei einer Gelegenheit verlassen Sie die Ansicht Ihrer entstehenden Stadt: Handel und Diplomatie sowie die Anlage von Kolonien finden mit Blick auf eine Karte des griechischen Mittelmeerraumes statt. Dort sehen Sie wie gehabt, welche Handelsgüter von Ihren Nachbarn zur Verfügung gestellt beziehungsweise benötigt werden. Dort greifen Sie auch fremde Siedlungen an oder versuchen, Herrscher durch Geschenke milde zu stimmen. Gehandelt werden neben Nahrungsmittel auch Marmor, Öl, Wein und andere Güter, die der antike Herr von Welt für seine Stadt benötigt, um seine Untertanen zu beglücken.

Speziell die Anlage von bis zu vier Tempeln pro Stadt ist sehr materialaufwändig, verspricht aber Vorteile. Die zwölf Gottheiten wandeln wie überdimensionale Fußgänger über die Straßen und können bei Wutanfällen Flutwellen, Erdbeben oder fiese Monster entfesseln. Gut gelaunte übernatürliche Wesen machen aus Ödland wertvolles Farmland oder steigern die Erträge Ihrer Minen.

Im Kampf gegen Ungeheuer, oder um andere Heldenaufträge zu lösen, locken Sie Helden mit speziellen Heldenhallen an. Eine solche Steinhütte alleine bringt jedoch keinen Herkules in Ihre Stadt, auch die Lebensbedingungen müssen stimmen. Im Kriegsfall trommeln Sie Bürger am Palast zusammen – die wehrhaften Einwohner und Ihre Kriegsschiffe lassen sich entweder mit sehr schlichten Kommandos gegen den Feind hetzen oder reagieren wahlweise automatisch. Nützlich sind auch Stadtmauern und Türme. Spezielle Elite-Wohnhäuser bringen besonders schlagkräftige Bürgersoldaten hervor. Insgesamt sind die Schlachten eher als mittelprächtige Dreingabe zu verstehen, der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Aufbau und Management der Stadt.

Der Sieg Ihrer Athleten, Philosophen oder Schauspieler bei nationalen Wettbewerben steigert Ihr Ansehen, zusätzlich dürfen Sie anschließend zum Gedenken protzige Monumente errichten. Kolonien liefern benötigte Rohstoffe an die Mutterstadt – der Aufbau solcher Städte erfolgt ebenfalls wie gewohnt. Zeus erhebt nicht den Anspruch einer historischen Simulation, vielmehr ist es ein Mischmasch aus realen Zuständen und mythologischem Geschehen. Ein höchst bekömmliches Gemisch, zumal die Missionen dank unterschiedlicher Zielsetzungen und verschiedenartigem Terrain überraschend abwechslungsreich sind. **(tw)**



Wieder brauchen wir viele Lagerstätten für die Erzeugnisse der Stadt.

Evolution: Aus Zelten werden Hütten, danach Häuser und schließlich wohnen Ihre Bürger in Palästen - sofern Sie Ihre Sache gut machen.



» Überraschend abwechslungsreiche Missionen. «

THOMAS WERNER

O Pharao – äh – bei Zeus, so langsam könnten die Entwickler ja mal eine wirklich neue Engine springen lassen. Im Prinzip wirkt Zeus wie ein Pharao ohne Pyramiden – oder wie ein Caesar 3 mit griechischen Göttern und zusätzlichen Höhenstufen. Immerhin: Das alte Spielprinzip begeistert wie eh und je, auch die verschiedenen Ziele der Kampagnen faszinieren jeden Aufbau-Fan. Nur kann die griechische Antike nicht ganz mit dem Pyramidenbau im schicken Ägypten mithalten, die bewusst comicartigere Aufmachung ist ebenfalls nicht jedermanns Sache. Im Schnitt sind die Missionen etwas kürzer und anfangs einen Tick einfacher als bei Pharao, ein Spiel für die Mittagspause ist Zeus dennoch nicht. Einige witzige Einfälle wurden gesichtet, Zwischensequenzen fehlen jedoch. Verbesserungen gibt es kleine und mittelgroße, besonders bei der Bedienung. Mal sehen, ob beim nächsten Impressions-Spiel dann die großen Innovationen kommen, und damit meine ich nicht unbedingt 3D.

» Das alte Spielprinzip begeistert noch immer. «

WERTUNG ZEUS

▲ PRO
- GUTE MISCHUNG AUS STÄDTEBAU UND MYTHOLOGIE
- HERAUSFORDERNDE MISSIONEN

▼ CONTRA
- KEINE GROSSEN VERBESSERUNGEN

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

KLEOPATRA
KÖNIGEN VOM NIL

ENTWICKLER: Impressions **VERTRIEB:** Havas **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** - **3D-GRAFIK:** - Glide, **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 133, 32 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMAL:** PentiumII/400, 64 MByte RAM, **www.havas.de/homepage/games/sierra/pharao-das-spiel_de/cleopatra/cleopatra.htm**

Was wäre Ägypten ohne Kleopatra? In etwa dasselbe wie ein Strategiespiel ohne Add-on. Das dachte sich wohl auch Impressions und versucht, mit der Nilschönheit Eindruck zu machen.

Die bekannteste Herrscherin Ägyptens dürfte zweifelsohne Kleopatra sein. Im Gegensatz zu Ptolemy XI bis XIV (Vater, Brüder und Sohn) kennt sie sogar die Rechtschreibprüfung von Word 2000. Wer bietet sich also eher für die Namensgebung des noch jungen »Pharao« Add-Ons an als die jung verstorbene Geliebte von Cäsar und Marc Anton?

Dabei geht es in dem unmittelbaren »Zeus«-Vorgänger nicht nur um das Leben und Leiden der antiken Nasenfrau. Auch illustre Gestalten wie Tutenchamun und Ramses der Zweite haben ihren Auftritt. In fünfzehn Missionen, aufgeteilt in vier Kampagnen, frönen Sie den alten Bauleidenschaften. Ihre Aufgabe bleibt das Errichten von ägyptischen Siedlungen mit Farmen, Wohnhäusern, Manufakturen, Tempeln und Monumenten, sprich allem, was das Touristenherz begeistert. Des Weiteren knüpfen Sie Handelsverbindungen zu Nachbarstädten, treiben Steuern ein und verteidigen sich. Bei allem wird Ihnen eine gehörige Begabung in Sachen Micromanagement abverlangt. Da der Schwierigkeitsgrad, wie es sich für eine Erweiterung gehört, doch um Einiges angezogen wurde, gilt das mehr denn je.

Kleiner Schönheitsfehler: Um die Kleopatra-Kampagne spielen zu können, müssen Sie Pharao gelöst haben.

FAKTEN

- Zusatz CD für Pharao
- Vier Kampagnen mit 15 Missionen
- Neue Monumente, Gebäude, Tiere, Industrien, Feinde und Katastrophen
- Übernahme von Truppen in nachfolgende Szenarien
- Missons-Editor und Zusatz-Szenarien
- Die englische Kleopatra verträgt sich nicht mit dem deutschen Pharao

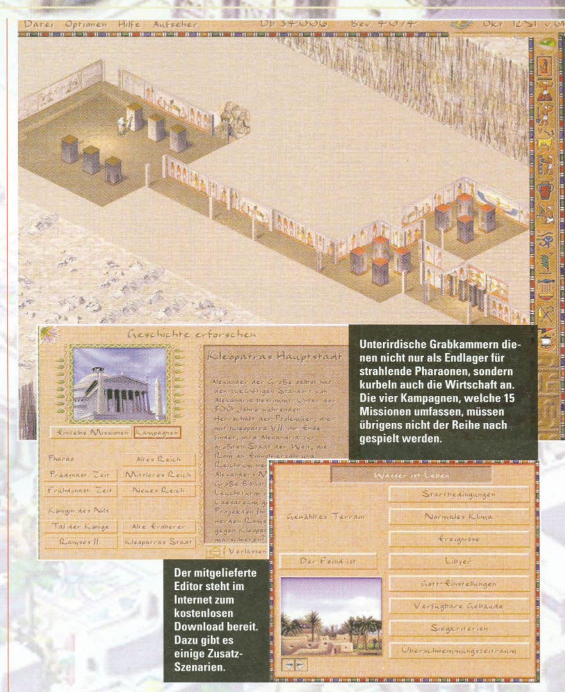
Auch in Kleopatra wird wieder gebaut, was die Sklavenrücken aushalten. Wie beim alten Pharao gibt es noch keine Möglichkeit, die Laufwege Ihrer Untertanen vorzugeben (was z.B. Zahnärzte ineffektiv macht).

Von Quellen und Fröschen

Im Gegensatz zu Pharao finden Sie nun auch Einnamequellen in Form von Henna-Farmen, Lampenmachern oder Grabstein-Kunsthandwerkern. Diese brauchen Sie dann sogleich zum Bau der neuen Monumente. Um etwa eine unterirdische Gruft anzulegen, benötigen Ihre Mannen den Öllichtproduzenten, welcher seine Leuchten wiederum aus Tonkrügen und Petroleum herstellt. Andere Sehenswürdigkeiten für die 2000 Jahre später folgenden Touristen sind der Tempel des Amon Ra, das Kolosseum von Ramses dem II, Gräber im Tal der Könige, der Leuchtturm und die Bibliothek von Alexandria. Da auch schon die alten Pharaonen den Spruch »Vorfreude ist die schönste Freude« für einen dummen hielten und eher ein ungeduldiges Völkchen waren, haben sie eine witzige Methode entwickelt um den Gebäudebau zu beschleunigen: Ein wenig Beten treibt die Fertigstellung gehörig voran. Bekanntermaßen sind aber nicht alle Götter begeisterte Aushilfskräfte auf dem Bau. Andere finden es viel unterhaltsamer den Menschen mit Naturkatastrophen auf den Keks zu gehen. So regnet es auch in Cleopatras Reich hin und wieder Steinbrocken, breiten sich Froscharmeen in den Städten aus oder verwandeln sich die Fluten des Nils in einen Strom aus Blut. Es müssen jedoch nicht immer die Allmächtigen sein, die den friedlichen Aufbau behindern.

Ägypten voller Perversier?

Menschliche Widersacher aus Persien, Phönizien, Syrien und Rom erschweren Ihnen ebenfalls das Leben. Allerdings dürfen Sie in manchen Missionen Truppen, Barschaft und Ansehen in die folgende transferieren, um dies ein wenig auszugleichen. Wenn auch der militärische Einschlag stärker ausfällt als noch bei Pharao, liegt auf ihm aber nach wie vor nicht der Hauptaspekt. Wem die Neuerungen noch nicht ausreichen, bekommt ein Extra nachgeschoben. Cleopatra verfügt über einen Leveleditor, mit dem Sie eigene Missionen erfinden können. Zum einen lassen sich die Landschaften frei modifizieren. Bäume und Flüsse aber auch die Fauna wie Schlangen, Löwen und Skorpione dürfen Sie nach Belieben auf den Karten verteilen. Weiterhin lassen sich die Gegner, die Siegbedingungen und auch die etwaigen Handelspartner einstellen. Auf der Weltkarte fügen Sie nach Belieben weitere Städte hinzu. Außerdem liegen dem Editor einige Zusatz-Szenarien bei. Allerdings bieten die Entwickler von Impressions dieses hilfreiche Tool auch für Nichtkäufer im Netz zum Download an, und zwar unter www.sierra.de. **(vs)**



Unterirdische Grabkammern dienen nicht nur als Endlager für strahlende Pharaonen, sondern kurbeln auch die Wirtschaft an. Die vier Kampagnen, welche 15 Missionen umfassen, müssen übrigens nicht der Reihe nach gespielt werden.

Der mitgelieferte Editor steht im Internet zum kostenlosen Download bereit. Dazu gibt es einige Zusatz-Szenarien.

MANFRED DUY

Ein dreifaches Hur für den großen Ra. Wochenlang könnte ich mich in dieses prachtvolle Aufbauspiel vertiefen, und das nicht nur, weil die riesigen Missionen arg viel Zeit verschlingen. Langeweile kommt hier nämlich nie auf, denn anders als beim ähnlichen aber gemächlicherem SimCity 3000 und noch stärker als bei Pharao erfordert Cleopatra stets höchste Aufmerksamkeit. Ständig hat einer was zu meckern, die Untertanen brüllen nach Brot, die Industrie nach Arbeitern, die Nachbarstädte nach Gratisware, die Götter nach Tempeln – doch was im realen Leben nach echtem Stress klingen würde, macht in Cleopatras virtueller Welt einen Heidenspaß.

» Ein 3faches Hurra für den großen Ra! «

WERTUNG ZEUS

▲ PRO
- PRÄCHTIG ANZUSCHAUEN
- GROSSE MISSIONEN
- VIELE NEUE GEBÄUDE UND FEINDE

▼ CONTRA
- ETWAS UMSTÄNDLICHE WARENWIRTSCHAFT

GRAFIK:	70
SOUND:	60
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS 85

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

SUDDEN

Was dabei herauskommt, wenn man Einheiten - die ausschauen wie aus dem »C&C«-Universum entsprungen - mit Aufgabenstellungen à la »Commandos« betraut, zeigt dieses ungewöhnlich anspruchsvolle Strategiespiel.

STRIKE

HERSTELLER: Fireglow/CDV **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.1 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 12 (Netzwerk, Internet, Modem)– **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/233, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/400, 64 MByte RAM

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Schon das Thema des Zweiten Weltkriegs ist für ein Echtzeit-Strategiespiel recht ungewöhnlich, denn das Genre steht normalerweise eher auf Sciencefiction- und Fantasy-Szenarien. Hier aber bekommen Sie in den drei Kampagnen den Oberbefehl über deutsche, angloamerikanische oder sowjetische Truppen, die mit dem jeweiligen historisch korrekten Kriegsgerät ausgestattet wurden.

Das war's aber auch schon mit den geschichtlichen Parallelen, denn den isometrischen Landschaften ist es kein Stück anzusehen, ob sie nun gerade die Gegend von Stalingrad, Berlin oder Paris zeigen. In den Einzelmissionen müssen Sie sich sowieso überraschen lassen, mit welcher Nation Sie gegen wen zu Felde ziehen. Sie hören es aber sehr schnell, denn die Sowjets brüllen sich in einem zwar total unverständlichen, aber dafür sehr niedlichen Kauderwelsch Befehle zu und die US-Boys frönen natürlich ihrem Ami-Slang. Im Verlauf der Feldzüge springen Sie mit Ihren Truppen außerdem häufig zwischen weit entfernten Schauplätzen hin und her. Auf jeden Fall bekommen Sie zu Beginn die Befehlsgewalt über eine zumeist gigantisch große Armee, die durchaus aus mehreren hundert bodengestützten Einheiten bestehen kann. Die lassen sich grob in die vier Kategorien Infanterie, Panzer, Artillerie und Transporter, sowie dann wiederum in mehrere Untergruppen unterteilen. Das Kennen der Vorzüge einzelner Truppengattungen ist von existenzieller Bedeutung, so besitzt etwa die PAK (=Panzerabwehrkanone) eine schnurgerade Schussbahn, die von Bäumen und Häusern blockiert wird, während normale Artillerie und Raketenwerfer im hohen Bogen über Hindernisse hinwegballern. Transporter sind vor allem für den Nachschub zuständig und damit oftmals der wichtigste Truppenteil in Ihrer Armee. Denn jede Truppe kämpft mit limitierter Munition und wenn die verschossen ist, taugt sie nur noch als Kanonenfutter. Schön, dass Nachschub-Lkws (sofern Sie welche besitzen) automatisch alle Ihre Verbände abklappern, um sie wieder aufzumunitionieren.

Alles Gute kommt von oben

Nur in einigen ausgewählten Missionen dürfen Sie Luftaktionen wie etwa das Absetzen von Fallschirmjägern, das Ausspionieren des Gegners oder ein paar kleinere Bombenangriffe durchführen. Das geschieht jeweils indirekt: Sie geben auf der Landkarte ein paar Zielpunkte vor, nach der Startfreigabe wird die Aktion vollautomatisch durchgeführt. Im Gegensatz zu diesen begrenzt effektiven Maßnahmen (Stichwort: feindliche Flak) haben Ihre Bodentruppen extrem viel zu tun. Denn meistens werden ihnen in den einzelnen Szenarien gleich mehrere Missionsziele aufgehalst. Deren ordnungsgemäße Erledigung kann durchaus ein paar Stündchen in Anspruch nehmen. Auf der Karte marschieren oftmals weit über hundert Einheiten. Aufgrund der komplexen Aufgabenstellungen ist sehr viel Mikromanagement und äußerst vorsichtiges Taktieren gefragt. Blindwütige Angriffskrieger jedenfalls werden auf diesen Schlachtfeldern ihr Waterloo erleben. Natürlich hat jeder Truppentyp seine besonderen Vorzüge: nach dem »Stein-Papier-Schere«-Prinzip schlägt die Infanterie im Nahkampf die Artillerie, die wiederum ist den Panzern überlegen und gegen diese Blecheimer bleiben die Fußtruppen fast immer zweiter Sieger. Außerdem besitzen viele Einheiten Spezialbefehle, die es zu nutzen gilt: Transporter können Brücken bauen und reparieren sowie Stacheldraht- und Panzersperren aufbauen, Infanteristen heilen und Soldaten sowie schwere Artillerie transportieren. Infanteristen dagegen sind gegen Minen immun und können diese sowohl legen als auch entschärfen. Außerdem entern sie mühelos Bunker und Aussichtstürme, verschanzen sich in Häusern und bedienen auf Wunsch jedes Langrohr, das herrenlos im Gelände herumsteht.

Die Landschaft wird zwar nur in »ordinärer« isometrischer 2D-Landschaft dargeboten, die sich weder drehen noch zoomen läßt. Auch reißen die Animationen der optisch eher schlichten Einheiten keinen General vom Schemel. Aber als Gesamtbild und angereichert mit den vielen spektakulären Explosionen ergibt dies insgesamt doch ein sehr eindrucksvolles Spektakel. Praktisch jedes Objekt, ob Brücke, Haus oder Baum, lässt sich durch Beschuss zerstören, und das Erfreulichste daran: Selbst, wenn sich unzählige Einheiten auf Ihrem Monitor beharken, gerät der Animationsfluss noch nicht mal auf einem schwachbrüstigen P 300 ins Stocken. **(md)**

Flugzeuge werden in aller Regel sehr schnell Opfer der leistungsstarken Flugabwehrgeschütze.

Die Transportflieger setzen einen Eliteverband Fallschirmjäger über den feindlichen Stellungen ab.

FAKTEN

- Neunstufiges Tutorial
- 3 Kampagnen mit jeweils 10 Missionen
- 27 Einzelmissionen
- 22 Mehrspielerkarten
- Isometrische Sommer- und Winterlandschaften
- 11 Bodentruppentypen
- Orderbare Luftschläge und Fallschirmtruppen
- Massenschlachten zwischen vielen hundert Einheiten
- Truppen gewinnen Erfahrung und werden teils in nachfolgende Szenarien übernommen

Die Reichweite der Katyuscha ist nicht zu übertreffen. Mit drei solchen »Stalinorgeln« können Sie ein zwar ziemlich ungenaues, aber mächtiges Sperrfeuer legen.

Eine der vielen Massenattacken. Die dreifarbigen Energiebalken unter jeder Einheit informieren über deren Gesundheitszustand, ihre Kampfkraft und ihren Munitionsvorrat.

» Trotz all der Action ist Sudden Strike ein tiefgründiges Strategiespiel.«

In diesen Wäldern könnten sich Partisanen verbergen. Da klopfen wir doch besser mal auf den Busch.

MANFRED DUY

Ach, wär ich doch nur ein Polyp. Dessen acht Arme könnte ich gebrauchen, um meine Riesenarmeen mit der erforderlichen Reaktionsschnelligkeit durch die Landschaft zu peitschen. Aber als schlichter, da nur mit einem lausigen Mausarm ausgerüsteter Mensch, muss ich ständig die Pausetaste betrommeln, um all das im Sekundentakt anstehende Mikromanagement abzuarbeiten und zu verhindern, dass meine dummen Jungs blindlings ins Verderben rennen. Außerdem wurde das bombastische Spektakel derart megaspannend und packend in Szene gesetzt, dass es mehr als schade ist, den Spielfluss ständig unterbrechen zu müssen, um all die etwas kompliziert zu vergebenden Befehle zu erteilen. Vor allem daher hält sich auch die Kampfeslust im Mehrspielerbetrieb in eher engen Grenzen. Denn trotz all des Schlachtengetöses darf man eines nicht übersehen: Sudden Strike ist kein Actionkracher, sondern ein tiefgründiges Strategiespiel von hohem Niveau und Schwierigkeitsgrad - ja fast schon ein strategisches Denkspiel, das selbst Genre-Profis alles abverlangt.

WERTUNG SUDDEN STRIKE

▲ PRO
- SPEKTAKULÄR
- ANSPRUCHSVOLL UND ABWECHSLUNGSREICH
- SCHNELLE ENGINE

▼ CONTRA
- BEDIENUNGSCHWÄCHEN
- MAGERES HANDBUCH

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PC PLAYER SPIELSPASS **88**

SUDDEN STRIKE

Kommandeur, starten Sie die Offensive. Im Truppenhandbuch finden Sie alle Tipps und Karten, die Sie brauchen, um die Schlachten siegreich zu überstehen. Viel Erfolg!

Deutsche Kampagne

1. Hinterhalt

Zu Beginn gerät Ihr Spähtrupp in den Wirkungsbereich der PAKs (Panzer-Abwehr-Kanonen) und wird vernichtet. Fordern Sie zwei Fallschirmjägergruppen an und lassen Sie diese auf der Wiese nördlich der PAK-37 landen. Nun greifen Sie die Stellung an und besetzen die eroberten Kanonen mit eigenen Soldaten. Ziehen Sie die Waffen etwas zusammen und richten Sie die Läufe auf die Straße aus. Ihre Schützen verminen in der Zwischenzeit die Lichtung neben dem Haus und zusätzlich die Straße. Setzen Sie einen Offizier als vorgeschobenen Beobachter im Haus ein, aber erteilen Sie ihm Feuerverbot. Danach beordern Sie die Schützen in den Rücken der PAKs. Sobald der Countdown heruntergezählt ist, überqueren die B1-Panzer die Brücke. Der Großteil der Panzer wird Ihren Abwehrminen zum Opfer fallen; die restlichen geraten in das Schussfeld Ihrer PAKs.

2. Kommando

Beladen Sie den GMC-Jimmy-Lkw (nördlich Ihrer Position) mit den Infanteristen und den Panzerabwehrkanonen. Fahren Sie dann südlich um den See herum und laden Sie am südlichen Stadtrand Ihre Truppen wieder aus. Momentan besitzen Sie nur ein Fahrzeug, daher müssen Sie die Strecke mehrmals zurücklegen. Danach schleichen Sie sich in Deckung der Häuser mit ein paar Infanteristen zum Versorgungs-Lkw und entwenden diesen. Ziehen Sie nun mit den PAKs durch das östliche Wäldchen. Greifen Sie den ersten Turm aus südöstlicher Richtung an. Von der Straßenkreuzung aus erledigen Sie den zweiten Turm (ebenfalls mit den PAKs). Lassen Sie Ihre Schützen in die große Villa am nördlichen Ortsausgang eindringen; von hier aus erledigen diese die Besatzung der Feldhaubitze. Vorsicht: Geraten Sie nicht in das Schussfeld der Scharfschützen jenseits des Flusses. Übernehmen Sie nun die Feldhaubitze, mit der Sie die Türme aufs Korn nehmen. Haben Sie alle Feinde ausgeschaltet, reparieren Sie mit dem Versorgungs-Lkw die Brücke und setzen über.



1: Landezone 2: Feindliche PAKs –: Marschweg –: Marschweg feindlicher Panzer

1: PAKs 2: Versorgungs-Lkw 3: Brücke –: Marschweg

1: Feldlager 2: Pontonbrücke 3: Bahnhof –: Marschweg

3. Ostfront

Feindliche Truppen haben die Hauptstraße nach Osten schwer befestigt; wählen Sie daher den alternativen Weg, über eine Pontonbrücke. Dazu müssen Sie zuerst mit einigen Infanteriegruppen den Bunker und das Feldgeschütz (südwestlich Ihres Hauptquartiers) übernehmen. Gliedern Sie das Feldgeschütz Ihren Truppen an und räumen Sie damit die Stacheldrahtrollen aus dem Weg. Dann lassen Sie Ihre Schützen im gelb gefärbten Sand nach Minen suchen, damit die Fahrzeuge zügig nachziehen können. Bauen Sie nun (mit Hilfe des Versor-

gungs-Lkws) eine Pontonbrücke über den südlichen Fluss. Halten Sie das Feldgeschütz in Bereitschaft, falls feindliche Infanterie aus den Häusern am anderen Ufer auf Ihre Pioniere feuert. Steht die Brücke, setzen Sie zuerst mit Ihren Kübelwagen, dem Feldgeschütz und einigen Infanteristen über. Beziehen Sie mit diesen Einheiten zwischen den Häusern Stellung und wehren Sie den Ansturm der feindlichen Fußtruppen ab. Achtung: Mindestens ein Kübelwagen muss diesen Auftrag überstehen! Danach erhalten Sie Panzer als Verstärkung. Ziehen Sie nun die gesamte Infanterie nach und marschieren Sie nach Westen. Hinter einem großen Feld sind zwei weitere Feldgeschütze stationiert. Im Schutze des nördlichen Waldstreifens nähern sich Ihre Schützen und nehmen die Geschütze ein. Achten Sie auf Panzerbüchsen- und Gewehrschützen in den Bauernhäusern.

Senden Sie jetzt alle Panzer als Vorhut über die südliche Brücke. Die Kolosse säubern nun den Weg bis kurz vor den Bahnhof. Vor diesem Gebäude gehen Sie dann mit Ihren Feldgeschützen in Stellung. Schicken Sie einige Späher in die Nähe des Bahnhofs, damit Ihre Geschütze die sowjetischen Panzer verschrotten können. Brechen Sie den verbliebenen Widerstand am Bahnhof mit Panzern.

4. Brest

Sammeln Sie zu Beginn die bereits abgesetzte Infanterie vor der Brücke auf und bilden Sie zwei Gruppen. Mit diesen attackieren Sie dann die zwölf ZIS-3 PAKs, die beiden Feldgeschütze und die Bunker jenseits der Brücke. Hierbei greift die eine Gruppe die linke Flanke und die andere Gruppe die rechte Flanke der Sowjets an. Bringen Sie auch die Stellung im Wäldchen jenseits der nördlichen Straße unter Ihre Kontrolle. Kurz nachdem der letzte Mann die Brücke überquert hat, wird diese von sowjetischen Bombern beschossen. Ziehen Sie daher Truppen aus dem gefährdeten Bereich rechtzeitig in den Wald zurück. Reparieren Sie die Brücke anschließend sofort wieder mit den Pionieren. In der Zwischenzeit besetzen Sie die PAKs und Feldgeschütze mit eigenem Personal. Außerdem richten Sie die Waffen nach Osten und nach Norden aus. Sobald die Brücke wieder steht, senden Sie die Versorgungs-Lkws zum Nachladen der PAKs hinüber und ziehen dann die übrigen Kräfte nach. Nun werden Sie von den Sowjets in zwei Wellen angegriffen. Zuerst marschieren feindliche Infanteristen von Osten auf Ihre Linie zu, danach ein Verband mit Panzern und Infanterie von Norden. Während die drei Feldgeschütze die feindlichen Fußsoldaten bearbeiten, kümmern sich die PAKs um die motorisierte Gefahr. Nur wenn Sie Ihre PAKs und Geschütze rechtzeitig umgestellt haben, kann sich deren Feuerbereich überlappen und so eine undurchdringliche Geschosswand bilden. Haben Sie den letzten Angriff überstanden, reparieren Sie die Brücke über den westlichen Fluss. Dann können die Limousinen gefahrlos aus Ihrem nordwestlichen Feldlager zu den PAK-Stellungen fahren. Jetzt sollten Sie mit den Kommandeuren übersetzen und auf der Straße nach Westen fliehen. Mittlerweile haben Sie Verstärkung erhalten. Sammeln Sie alle Panzer südlich der Stadt auf einem Acker und greifen Sie dann die verbliebenen feindlichen Einheiten an. Gleichzeitig durchkämmen Sie mit allen Infanteristen die Stadt von Osten her und fallen den bereits feuernden Geschützen in den Rücken. Einige sowjetische Fußsoldaten haben sich aber in den Häusern verschanzt und schießen erst, wenn sie angegriffen werden; Sie müssen also jedes Haus mit Ihrer Infanterie durchsuchen.

5. Einigeln

Befördern Sie die verstreuten Truppenteile mit den Lkws in die Nähe des Lagers. Die Infanterie besetzt die Häuser am westlichen und nördlichen Ortsrand. Bringen Sie die Flugabwehrkanonen neben der Kirche in Stellung und bauen Sie die PAKs an der nordwestlichen Ecke des Lagers auf. Nun marschieren die feindlichen Fallschirmjäger im nördlichen Kartenbereich von Osten nach Westen, um sich im Nordwesten zu sammeln. Sie selbst erhalten nach einiger Zeit zusätzliche Panzer- und Infanterieeinheiten; behalten Sie diese zusammen mit den Kübelwagen als Reserve in der Hinterhand. Anschließend werden die Fallschirmjäger von Westen und Norden her angreifen. Droht eine Ihrer Verteidigungsstellungen einzubrechen, ordern Sie Ihre Reserven, um die Lücke zu schließen.

6. Katyusha

Setzen Sie Ihre Luftlandetruppen über den drei Katyushas ab und erobern Sie den Holzschuppen. Nun können Sie mit Ihren Einheiten nach Norden ausweichen. Errichten Sie bei den beiden Bunkern eine Verteidigungsstellung. Holen Sie die Verstärkungen auf der anderen Fluss-Seite per Pontonbrücke zu Hilfe. Setzen Sie Ihre eroberten Katyushas ein, um sich der feindlichen Truppen in der Stadt zu entledigen. Dazu senden Sie ein Motorrad als Aufklärer voraus und machen so die Ziele für die Katyushas aus. Verschonen Sie aber die Munitionskisten, damit Ihre Versorgungs-Lkws dort die Vorräte aufstocken können. Sobald die Holzbaracke in Flammen aufgegangen ist, beginnt der Countdown. Nun müssen Sie sich Ihren Weg nach Nordwesten und von dort nach Südwesten bahnen. Setzen Sie mehrere Infanteristen und Motorräder als Aufklärer im Vorfeld ein. Dadurch können Sie mit Ihren Katyushas große Verbände aus sicherer Entfernung zermürben. Leider benötigen Sie so jede Menge Munition; teilen Sie deshalb jeder BM-13 zwei Versorgungs-Lkws zu. Achten Sie dar- →



1: Brücke 2: Feindliche PAKs 3: Feldlager 4: Evakuierungspunkt 5: Feindliche Kräfte 6: Brest – : Marschweg



1: Treibstofflager 2: Verstärkungen 3: Sammelpunkt Feindkräfte – : Marschweg feindliche Fallschirmjäger

auf, dass Ihre Aufklärer nicht schießen; so bleiben diese länger unerkannt. Haben Sie den Marschweg von den meisten sowjetischen Truppen gesäubert, stoßen Sie mit den Panzern vor und räumen die verbliebenen Gegner und die beiden Fabriken aus dem Weg. Hierbei sind die sowjetischen Katyushas besonders gefährlich; diese müssen Sie unbedingt neutralisieren. Sobald Ihre eigenen Raketenwerfer im Südwesten angelangt sind, war Ihre Operation erfolgreich.

6.

1: BM-13 Katyusha 2: Sammelpunkt 3: Verstärkungen 4: Fabrik – : Marschweg

7. Stalingrad

Stellen Sie Ihre Haubitzen und PAKs in einem Halbkreis auf, während Sie im Innern die restlichen Truppen sammeln. Die Hauptkampfrichtung Ihrer Geschütze sollte nach Norden zeigen; aus dieser Gegend werden die sowjetischen Panzer und Infanteristen auf Sie zu marschieren. Greifen Sie mit Ihren Bombern die feindliche Haubitzenstellung im Norden an, um der Gefahr durch Langstreckenbeschuss vorzubeugen. Sie werden laufend Verstärkungen erhalten, die Sie bei Ihrem bevorstehenden Angriff aber auch dringend benötigen werden. Erstellen Sie zwei Panzerkompanien mit je 20 Fahrzeugen und etwa fünf Versorgungs-Lkws. Bewegen Sie diese auf der eingezeichneten blauen Route in den Rücken der sowjetischen Streitkräfte. Zerstören Sie mit der südlichen Tiger-Gruppe die Flugabwehrkanonen in der Nähe der Brücke. Nun befehlen Sie einen weiteren Bomberangriff auf die Artillerie und die Bunker. Gleichzeitig greifen Sie mit den beiden Panzergruppen von Norden wie Süden an und erledigen die Sowjeteinheiten, die den Bombenteppich überstanden haben.



7.

1: Sammelpunkt 2: Feindliche Flaks 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen 5: Pontonbrücke – : Marschweg feindlicher Infanterie – : Marschweg Panzertruppen

8. Kessel

Die Schlüsseleinheit in dieser Schlacht ist Ihr 6-Fach-Werfer, der Ziele über große Entfernungen hinweg bekämpfen kann. Halten Sie immer mindestens zwei Versorgungs-Lkws zum Nachladen bereit. Platzieren Sie den Werfer an der südlichen Brücke Ihres Lagers und sichern Sie ihn zusätzlich mit PAKs. Ein vorgeschobener Beobachter sorgt dafür, dass dem Werfer die Ziele nicht ausgehen. Sobald Sie ein paar Sowjeteinheiten erledigt haben, wird die gegnerische Verteidigungslinie im Süden immer dünner, da die Reservetruppen aus dem Hinterland abgezogen werden. Vor der Brücke tummeln sich inzwischen einige SU-85. Dezimieren Sie diese mit ein paar Panzerfaustschüssen. Bleiben Sie mit diesen Panzervernichtungstrupps aber immer im Wald, da sie dort nur schwer durch die großkalibrigen Geschosse der Jagdpanzer getroffen werden können.

Haben Sie endlich die benötigte Lücke geschaffen, begeben Sie sich (die Panzer voraus) zum Fluss. Bevor Sie diesen per Pontonbrücken überqueren können, müssen Ihre Infanteristen jedoch erneut aktiv werden: Schicken Sie eine Kompanie Panzerfaustschützen und Elite-Soldaten über die kleine Brücke in das Waldstück nach Norden. Hier zerstört die Kompanie die bereits lauernden Jagdpanzer. Nun können Sie die erste Pontonbrücke bauen und mit Ihren Truppen übersetzen. Geraten Sie nicht in den Aufklärungsbereich der PAKs, sonst werden Sie von den Haubitzen (in der Kartenmitte) beharkt. Setzen Sie erneut Ihren 6-Fach-Werfer ein, um sich der unliebsamen Beobachter zu entledigen. Errichten Sie nun die zweite Pontonbrücke und stellen Sie ein paar Flak-Panzer zum Schutz ab. Schicken Sie alle Panzer über die Brücke in den westlichen Wald und begeben Sie sich mit ihnen nach Nordwesten. An der Eisenbahnbrücke treffen Sie noch auf einige feindliche Geschützstellungen, die Ihrer Panzerwaffe aber nur geringen Widerstand leisten.



8.

1: Feldlager 2: Pontonbrücke 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen – : Marschweg

9. Feuerwerk

Erobern Sie als Erstes die PAKs südlich der Brücke und bringen Sie diese so in Position, dass anrückende Truppen beim Überqueren

des Flusses in Ihr Feuer laufen. Als Unterstützung verbarrikadieren Sie einige Infanteristen in den Häusern. Befestigen Sie in der gleichen Art und Weise auch das Waldstück im Westen, da Ihr Gegner dort eine Pontonbrücke errichten wird, um die Ortschaft zu umgehen. Verlegen Sie mit Ihren Schützen noch einige Panzerminen vor der Verteidigungsstellung. Nun können Sie sich ganz auf Ihren Vorstoß nach Westen konzentrieren. Die neue Scharfschützen-Einheit dient als idealer Aufklärer; außerdem können Sie mit ihr bereits aus weiter Entfernung die Mannschaften feindlicher Geschütze ausschalten. Während die Scharfschützen langsam nach Osten vordringen, nehmen Sie mit den Haubitzen und den 6-Fach-Werfern so entdeckte Ziele unter Feuer. Brechen Sie den letzten Widerstand dann mit Ihrer Panzertruppe; durch diese Taktik fallen beide Waffenfabriken in Ihre Hände. Sind diese dabei nicht zerstört worden, erhalten Sie zum Lohn regelmäßig neue Kampf- und Jagdpanzer. Sammeln Sie nun alle Kräfte auf den beiden Fabrikgeländen. Errichten Sie um beide Produktionsstätten eine dichte Verteidigungslinie gegen Infanterie- und Panzerangriffe.

Konzentrieren Sie das Langstreckenfeuer der Haubitzen auf die Gebäude und Feindeinheiten in der Nähe der östlichen Brücke. Sobald Sie diese Gegend sturmreif geschossen haben, überqueren Sie mit allen Tiger-Panzern die Brücke und marschieren dahinter sofort in den Wald nach Osten weiter; nur so können Sie dem feindlichen Granatenhagel entkommen. Dort führen Sie dann die nötigen Reparaturen durch. Sobald Ihre Tiger-Panzer wieder einsatzbereit sind, stoßen Sie nach Nordosten vor und jagen die Munitionsfabrik in die Luft.

10. Überraschungsschlag

Die Alliierten sind in der Normandie gelandet und bedrohen Ihre Verteidigungslinien von drei Seiten her. Außerdem schränken starke Bomberangriffe Ihre Bewegungsfreiheit ein. Zu einem Sieg müssen Sie jedoch die nördlichste Insel besetzen, auf der sich das Hauptquartier befindet. Die Alliierten setzen riesige Truppenverbände zum Angriff auf Ihre Stellungen ein; diese sind damit aber anfällig für Luftlandeoperationen. Sie müssen lediglich ein paar Fallschirmjäger auf der Insel mit der Villa landen lassen, um dieses Szenario zu gewinnen.

11. Freiheit

Zu Beginn dieser Operation sind Sie vor allem mit der Rettung Ihrer eigenen Truppen beschäftigt. Die Sowjets rücken über drei Brücken gegen Ihr Feldlager vor und beschäftigen Sie außerdem mit Artilleriefeuer. Nehmen Sie den gegnerischen Panzern ein wenig den Schwung: Schalten Sie die Eisenbahn- und die Holzbrücke per Luftschlag aus und legen Sie Minen. Dann errichten Sie eine enge Verteidigungslinie mit allen Geschützen und Infanteristen, die Sie aufbieten können. Senden Sie die Scharfschützen auf den östlichen Inselausläufer, damit diese den Sowjets auf der anderen Uferseite das Leben schwer machen. Besonders zu Beginn werden Sie sehr hohe Verluste erleiden, die Verstärkungen treffen aber dann doch noch rechtzeitig ein. Mit den neuen Haubitzen, PAKs und Panzern stopfen Sie die Löcher in Ihrer Verteidigung. Versuchen Sie sich aber erst dann an der Rückeroberung der Halbinsel, wenn Ihre eigenen Fallschirmjäger über den Feuerstellungen der sowjetischen Haubitzen abgesprungen sind und diese vernichtet haben. Rücken Sie langsam mit der Infanterie und den Panzern vor und erobern Sie die drei Brückenköpfe. Ziehen Sie dann schnell die Haubitzen und 6-Fach-Werfer nach, um feindliches Langstreckenfeuer zu unterbinden.

Sichern Sie alle drei Brücken mit PAKs und Infanterie; lassen Sie aber nur die Brücke nach Osten intakt. Sobald Sie genügend Panzerkräfte sammeln konnten, marschieren Sie mit diesen nach Osten, um die Offiziere zu befreien; ein Lkw nimmt sie auf. Vom Gefangenenlager aus geht es für Sie weiter nach Süden zum Fluss. Reparieren Sie die Brücke und nehmen Sie am anderen Ufer den vermissten Piloten mit dem Lkw auf. Mit Hilfe der nördlich gelegenen Holzbrücke gelangen Sie in den Südteil der Stadt. Schicken Sie nun alle Panzer und einige Infanteristen voraus, um den Weg nach Westen freizuschießen; auch ein Luftschlag kann nicht schaden. Durch die so geschaffene Lücke fliehen Sie mit dem Lkw zum westlichen Evakuierungspunkt.

12. Sieg

Ihre PAKs und MGs sind zu Beginn bereits in einer Verteidigungslinie angeordnet worden, die Abstände sind aber zu groß. Ziehen Sie Ihre Verteidigungslinie etwas zusammen. Außerdem »roden« Sie mit Ihren Geschützen die einzelnen Baumgruppen im Vorfeld, um anrückende Gegner rechtzeitig unter Feuer nehmen zu können. Reißen Sie auch die Häuser außerhalb Ihrer Verteidigungslinie mit Granaten ein, um feindlichen Aufklärern die Deckung zu nehmen. Ihre Infanterie verschanzt sich in den übrig gebliebenen Gebäuden, nachdem sie einige Minen verlegt hat. Als Nächstes schleichen Sie mit den Scharfschützen nach Südwesten und erledigen dort alle feindlichen Geschützbesatzungen. Halten Sie sich unbedingt von feindlichen Panzern und Gebäuden fern. Brechen Sie nun mit allen vorhandenen Panzern durch die geschaffene Schneise und sprengen Sie die beiden Fabriken in die Luft; dadurch schränken Sie die gegnerische Produktion entscheidend ein. Sammeln Sie jetzt alle Infanteristen und kämpfen Sie sich am Ostrand der Stadt (an den Bunkern vorbei) bis zu den beiden Wachtürmen im Norden vor; die Limousine folgt Ihnen mit den Offizieren. Haben Sie alle Offiziere sicher nach Norden gebracht, erhalten Sie neue Kampf- und Jagdpanzer. Mit dieser Verstärkung löschen Sie dann die verbliebenen Widerstandsnester aus. →



1: Feldlager 2: Feindliche Haubitzen 3: Gefangenenlager 4: Abgestürzter Pilot 5: Evakuierungspunkt – : Marschweg



1: Sammelpunkt 2: Waffenfabriken 3: Evakuierungspunkt und Verstärkungen – : Marschweg Panzer – : Marschweg Scharfschützen Schwarze Linie: Marschweg Infanterie und Limousine



1: Feindliche Panzer 2: Waffenfabrik 3: Munitionslager – : Marschweg



1: HQ der Alliierten – : Flugroute Fallschirmjäger – : Marschweg Feindkräfte

Die Alliierten landen ihre Truppen am Ufer.

Alliierte Kampagne

1. Feldlazarett

Sammeln Sie alle Kräfte im nordöstlichen Lager. Verfrachten Sie dann Ihre Verwundeten in die Sanitätswagen und reparieren Sie die Spähpanzer mit Hilfe der Versorgungs-Lkws. Sobald alle Truppen wieder einsatzbereit sind, entdeckt ein Aufklärungsflugzeug eine Fabrik der Deutschen auf einer Insel; senden Sie einige Flugzeuge aus, die das Gelände bombardieren.



1: Feldlager 2: Feindliche Haubitzen 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliches Lager – : Marschweg Spähpanzer und Scharfschütze

Sie müssen alle Feinde auf dieser Insel ausschalten; behalten Sie dennoch zwei Ihrer Staffeln in der Reserve. Nun bauen Sie eine doppelte Pontonbrücke über den südlichen Fluss. Setzen Sie Ihren Scharfschützen über. Dieser schleicht sich an die Geschützstellungen an der Brücke heran und erledigt alle Verteidiger aus sicherer Distanz. Als Nächstes fahren Sie mit einem M-8-Spähpanzer auf dem Waldweg nach Süden und Westen, bleiben aber außer Sichtweite der Wachtürme. Erkunden Sie mit dem Greyhound das feindliche Lager und geben Sie es als Zielobjekt an Ihre Luftwaffe weiter.

2. Der Widerstand

Vereinen Sie den Großteil der Widerstandskämpfer östlich des Munitionslagers. Nähern Sie sich dann mit beiden Gruppen im Schutze der einzelnen Baumgruppen an, bleiben Sie aber unbedingt noch außerhalb der Waffenreichweite. Wenn der feindliche Jagdtiger die Brücke überquert hat, schlagen Sie zu. Die Maschinenpistole der deutschen Infanterie hat eine geringere Reichweite als Ihre Gewehre, lassen Sie die Verteidiger einfach auflaufen. Besetzen Sie dann zügig die Flugabwehrkanonen, das stationäre Maschinengewehr und den Wachturm. Pulverisieren Sie anschließend die Brücke und die Munitionslager mit den Flaks.

1: Feindliches Munitionslager und Brücke – : Marschweg Infanterie



1: Feindliche Spähfahrzeuge 2: Anzulegendes Minenfeld 3: Feindliche Geschütze 4: Feindliche Panzer – : Marschweg Infanterie und Panzer



1: Landungszone 2: Feindliche Haubitzen 3: Ortschaft 4: Stadt 5: Pontonbrücke 6: Fabrik – : Marschweg Panzer und Infanterie – : Marschweg Fallschirmjäger

3. Die Brücke

Der nächste Auftrag führt Sie in das vorige Einsatzgebiet zurück. Legen Sie an Ihrer Startposition zusätzliche Minenfelder an und stoßen Sie dann nach Norden vor. Vor der Brücke erledigen Sie die deutschen Elitesoldaten und verschanzen sich anschließend in den beiden Häusern, dem Bunker und dem Wachturm. Reißen Sie sich die drei Puma-Spähpanzer unter den Nagel. Durch Ihren Angriff aufgeschreckt, gehen mehrere Landser aus Südosten und jenseits der Brücke gegen Sie vor. In Ihrer Deckung kann Ihnen aber nichts passieren; Sie wehren diesen Angriff mit Leichtigkeit ab.

Nun setzen sich auch die Spähfahrzeuge der Deutschen in Bewegung; sie laufen aber in Ihrem Minenfeld auf. Überqueren Sie anschließend mit allen Truppenteilen die Brücke und verschanzen Sie sich dort auch in den Gebäuden. Sie müssen jetzt erneut einen Infanterieangriff, diesmal aus der Stadt, abwehren. Ihre Pumas sprengen zwischenzeitlich die Brücke. Sie erhalten einige Fallschirmjäger als Verstärkung. Marschieren Sie auf der eingezeichneten Route zum Sammelpunkt. Räumen Sie Bäume, die den Spähpanzern den Weg versperren, mit der Maschinenkanone aus dem Weg. Vom Sammelpunkt aus senden Sie einen kleinen Infanterietrupp in die Stadt, um die beiden Hauptkreuzungen zu verminen. Danach stürmen Sie mit allen Truppen die Verteidigungsstellung vor der westlichen Brücke und übernehmen die PAK-40 und die Granatwerfer 34. Nun wollen Ihnen die deutschen Panzer vom anderen Stadtrand an den Kragen. Ihr vorher angelegtes Minenfeld stoppt aber mindestens die Hälfte von ihnen, der Rest wird durch die PAKs und die Granatwerfer zerlegt. Ziehen Sie nun alle Einheiten auf der anderen Seite des Flusses zusammen, um auch diese Brücke einzureißen. Zum Abschluss durchkämmen Sie mit den Fußsoldaten noch die Häuser der kleinen Ortschaft.

4. Normandie

Sie müssen Ihre Landungszone sichern: Rollen Sie zuerst mit den Scharfschützen und den Panzern die deutschen Verteidigungsstellungen von Osten nach Westen auf. Während sich die Scharfschützen dabei um die Geschützmannschaften kümmern, greifen die Kampfpanzer nur ein, wenn ein Bunker geknackt werden muss. Achten Sie darauf, dass die nacheinander eintreffenden Verstärkungen nicht blind nach Norden stürmen. Sammeln Sie stattdessen alle Truppen vorerst am Strand. Lassen Sie auch die Fallschirmjäger, die mittlerweile im Norden gelandet sind, vorsichtshalber im Wald in Deckung gehen. Haben Sie den Strand gesichert, übernehmen Sie die Haubitzen des Gegners. Senden Sie Scharfschützen oder Offiziere als Aufklärer aus und erledigen Sie die erkannten Ziele mit der eroberten Artillerie. Sobald Sie die Ortschaft westlich der Brücke sturmreif geschossen haben, greifen Sie diese mit den Fallschirmjägern von Norden her an und besetzen Bunker,



1: Landungszone 2: Bahnhof 3: Feindliche Haubitzen 4: Stadt 5: Munitionslager – : Marschweg Infanterie und Panzer – : Marschweg feindlicher Infanterie



1: Verstärkungen 2: Pontonbrücke 3: Feindliche Haubitzen 4: Stadt – : Marschweg Hauptverband – : Fluchtweg Fallschirmjäger und eroberte Haubitzen – : Marschweg feindlicher Infanterie

Geschütze und Häuser. Vertreiben Sie unbedingt alle feindlichen Infanteristen aus den Häusern und der näheren Umgebung, sonst geraten Sie unter gefährliches Artilleriefeuer.

Sobald die Ortschaft in Ihrer Hand ist, preschen Sie mit ein paar M-8-Schützenpanzern über die Brücke und erledigen die deutsche Haubitzenstellung südöstlich der Brücke. Weichen Sie danach schnell wieder auf das andere Flussufer zurück, da Ihnen nun ein paar Panzer auf die Pelle rücken. Jetzt können Sie alle Geschütze in die Ortschaft verlegen. Die Brücke selbst liegt zu nah an der Stadt, basteln Sie daher eine doppelte Pontonbrücke im Norden der Karte. Über diese bewegen Sie jetzt Ihre Infanterie und alle M-5-Panzer. Greifen Sie die Fabrik östlich der Stadt an, anschließend räuchern Sie die Siedlung mit Ihren Haubitzen aus; Ihre Infanterie durchsucht danach die Häuser. Nun können Sie alle Truppen in die Stadt verlegen und die nötigen Reparaturen durchführen. Als nächstes Ziel attackieren Sie die Verteidigungsstellungen an der südlichen Brücke mit einem kleinen Panzerverband und stellen anschließend dort Ihre Haubitzen auf. Überqueren Sie mit ein paar schnellen Schützenpanzern die Brücke und erledigen Sie die feindliche Haubitzenstellung vor dem südlichen Strand. Zum Abschluss der Mission müssen Sie jetzt nur noch die letzten Panzer und PAKs mit gezieltem Langstreckenbeschuss ausschalten.

5. England

Zuerst müssen Sie die Bunkeranlagen und Wachtürme in der Nähe Ihrer Landungszone ausschalten. Nähern Sie sich dazu mit den Scharfschützen an und führen Sie dann Stoßangriffe mit den Kampfpanzern durch, bis Sie eine Bresche in die deutschen Linien geschlagen haben. Bleiben Sie dabei immer in Bewegung, sonst werden Sie von den feindlichen Feldhaubitzen erledigt. Nun überfallen Sie den Südteil des Bahnhofs mit ein paar Chaffee-Panzern und entführen die dort abgestellten Sturmtiger und Sturmpanther nach Südwesten. Insbesondere die Sturmtiger sind mit ihrer großen Reichweite eine wertvolle Beute für Ihre Armee. Die verbliebenen Verteidiger des Bahnhofs sind ein Fall für Ihre Scharfschützen; die Häuser (in denen vorgeschobene Beobachter der Deutschen lauern), pulverisieren Sie per Sturmtiger.

Danach bewegen Sie alle Ihre Kampfpanzer um den südlichen See herum in den Rücken der Feldhaubitzenstellung (in der Ortschaft, östlich des Bahnhofs). Bei Ihrem Angriff auf den Bahnhof und die Ortschaft müssten Sie einige Feldhaubitzen erobert haben, die Sie Ihrer Streitmacht angliedern. Die Deutschen versuchen nun, mit einem großen Infanterieverband die Ortschaft von Osten her zurückzuerobern; positionieren Sie einige Einheiten als »Empfangskomitee« am Ortsausgang. Danach haben Sie endlich Zeit, Ihre Truppen zu sammeln und die Munition aufzustocken. Ein wenig nördlich Ihrer Position befindet sich auch eine Munitionsfabrik, bei der Sie eine Menge Kisten ergattern können. Vorher müssen Sie jedoch die Minen entschärfen, die um das Gelände herum vergraben worden sind. Verlagern Sie dann alle Panzer und Feldhaubitzen in den Nordosten der Karte. Mit den Haubitzen schalten Sie dort den Großteil der gegnerischen Panzer und Geschütze aus, den Rest erledigen Sie mit den Panzern.

6. Die englische Faust

In einer automatisch ablaufenden Sequenz sehen Sie, wie englische Fallschirmjäger über einer deutschen Feldhaubitzenstellung abgesetzt werden und diese überrennen. Sobald Sie die Truppen selber steuern können, flüchten Sie mit den eroberten Feldhaubitzen →

TIPPS

Artillerie

Die optimale Angriffstaktik können Sie mit der Artillerie (etwa »Feldhaubitze«, »6-fach-Werfer«) verwirklichen. Sie zerstört Feindeinheiten durch ballistisches Feuer, ohne selber Verluste zu erleiden. Leider ist dieses Vorgehen nur möglich,

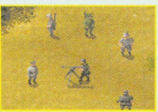


wenn Sie einen vorgeschobenen Beobachter im Einsatz haben, der Ihrer Artillerie die Ziele nennt. Mit stationären Artilleriegeschützen können Sie sehr präzise feuern, so dass diese sowohl für Infanterie als auch für gepanzerte Gegner eine Gefahr darstellen. Durch das schwere Gewicht empfiehlt sich ein Transport per Lastwagen.
Mit den mobilen Raketenwerfern (etwa »BM-13 Katyusha«) können Sie zwar ganze Landstriche ausradieren, dafür eignen sie sich aber nicht zur gezielten Feindbekämpfung, da die Werfer zu ungenau feuern.

Infanterie 1

Schützen sind mit Gewehren ausgerüstet und können damit feindliche Fußsoldaten auf mittlere Distanz bekämpfen. Außerdem sind sie in der Lage, Panzerabwehrminen zu verlegen und zu entfernen.

- Maschinenpistolenschützen sind mit ihren MPs und Handgranaten die idealen Nahkämpfer. Gerade im Orts- und Häuserkampf sind sie sowohl für Fußals auch Panzertruppen eine Gefahr.
- Scharfschützen sind der Schrecken jedes Infanteristen, da sie mit ihrer



großen Sichtweite und dem Präzisionsgewehr fast unerkannt kämpfen können. Außerdem sind sie dazu noch sehr gut für den Waldkampf getarnt.

- Offiziere sind nur mit einer Pistole bewaffnet und daher eher klägliche Kämpfer. Ihr großer Vorteil liegt eindeutig in der sehr großen Sichtweite, mit der sie das Feuer der Artillerie und PAKs lenken können.

Infanterie 2

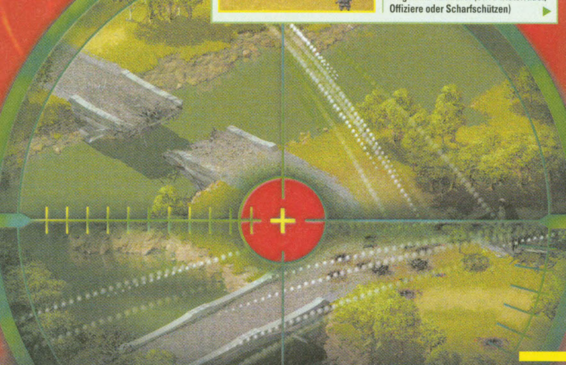
- Flammenwerfersoldaten sind auf das Ausräuchern von Gebäuden und Bunkern spezialisiert. Durch Feindbeschuss kann aber schon einmal der Rückentank explodieren.
- Panzerfaustschützen sind eine große Gefahr für alle Fahrzeuge, da ihre panzerbrechenden Projektile auch auf große Entfernung treffen. Gegen andere Infanterie sind die Panzerbüchsen aber nicht allzu wirkungsvoll.
- Stationäre Maschinengewehre und Granatwerfer können von einzelnen Infanteristen bedient werden, der Transport erfolgt jedoch ausschließlich mit dem Lastkraftwagen. Dafür erhöhen diese Schwerpunktwaffen die Reichweite und Durchschlagskraft Ihrer Fußsoldaten.

Gefechtsfeldaufklärung

Um auf das Vorgehen des Feindes reagieren zu können, müssen Sie das Gelände auskundschaften. Nur so kön-



nen Sie Ihre Truppen dort einsetzen, wo sie auch wirklich gebraucht werden. Sie können zwar die groben Geländemerkmale wie Ortschaften, Brücken und Fabriken im Kriegsnebel ausmachen, die feindlichen Truppen bleiben Ihnen aber verborgen. Greifen Sie deswegen auf Aufklärer (etwa Motorräder, Offiziere oder Scharfschützen) ▶



TIPPS

zurück. Diese Truppentypen haben eine sehr große Sichtweite und können Ihrer Artillerie so lohnende Ziele zuweisen. Da der Spähauftrag bei diesen Einheiten höchste Priorität besitzt, befehlen Sie ihnen Feuerverbot. So werden sie in Gebäuden und Wäldern meist gar nicht erst entdeckt; sollten sie aber trotzdem unter Beschuss geraten, halten sie nicht an, um das Feuer zu erwidern. Wachtürme und Geländeerhebungen erweitern das Sichtfeld jedes Fußsoldaten zusätzlich.

Häuserkampf 1

Wenn Sie eine Ortschaft verteidigen müssen, sollten Sie Ihre Infanteristen in Häusern, Unterständen und Bunkern verschanzen. Dadurch haben diese eine größere Widerstandsfähigkeit gegen feindlichen Beschuss. Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Infanterietypen in einem Haus haben. Während etwa die Schützen besonders effektiv gegen andere Fußtruppen sind, können Maschinenpistolenschützen und Panzerfaustschützen sogar Panzer in den Straßen aufhalten. Wichtige Kreuzungen überwachen Sie mit Panzerabwehrkanonen und Feldgeschützen. In Verbindung mit vorher angelegten Sperren und Minenfeldern muss der Feind dann schon sehr viele Truppen opfern, um den Straßenzug zu erobern.

Häuserkampf 2a

Müssen Sie jedoch selbst eine Stadt einnehmen, empfiehlt es sich, diese mit Artillerie- und Panzerfeuer Stein für



Stein abzutragen. Nur so können Sie den feindlichen Fußtruppen die Versteckmöglichkeiten rauben und damit eigene große Verluste verhindern.

Häuserkampf 2a

Bei Objekten, die Sie aber unversehrt erobern möchten (etwa Fabriken), muss Ihre Infanterie die Kastanien aus dem Feuer holen. Arbeiten Sie sich dabei mit Hilfe des »Deckung«-Befehls an das Gebäude heran und erledigen Sie die Verteidiger im Feuergefecht. Auf diese Weise können Sie auch Panzer knacken; verstecken Sie sich einfach hinter einem Gebäude und werfen Sie einige Handgranaten auf den Tank.

Kampfpanzer

Kampfpanzer (beispielsweise »T-34« und »IS-2 Iosif Stalin«) sind mit großkalibrigen Kanonen und Maschinengewehren bestückt, die sie durch einen drehbaren Turm in jede Richtung einsetzen können. Sie sind gut gepanzert, aber langsam. Gefährlich wird es für diese Fahrzeuge, wenn sie in dichten Wäldern oder engen Straßen häufig auf der Stelle drehen müssen, um die Richtung zu ändern. Dann sind sie für gegnerische Panzerabwehrkanonen oder die mit Handgranaten und Panzerfäusten verschanzten Infanteristen ein lohnendes Ziel. Die Jagdpanzer (»Sturmtiger« und »Elefant«) verfügen über mehr Panzerung als die Kampfpanzer, müssen dafür jedoch auf einen drehbaren Turm verzichten.



Immerhin können sie sich mit einem Maschinengewehr gegen Infanterieangriffe wehren. Ihre Stärken liegen darin, langsame Fahrzeuge, Gebäude und Geschütze zu attackieren; sie sind jedoch auch für die stationäre Verteidigung gut geeignet.

Schützenpanzer

Greifen Sie auf Panzerwagen oder Schützenpanzer zurück, um die Gefechtsfeldaufklärung auch in der Nähe feindlicher Einheiten zu gewährleisten



(»M-8 Greyhound« und »M-5 Stewart«). Da diese nur über leichte bis mittlere Panzerung verfügen, haben sie neben einer guten Sichtweite auch eine hohe Geschwindigkeit. Einfache Handfeuerwaffen und Maschinengewehre bedeuten für sie keine Gefahr und für die panzerbrechenden Projektile sind sie zu schnell. Neben der Aufklärung bewähren sich Schützenpanzer auch im Kampf gegen einfache Infanterie, solange sie außerhalb der Handgranaten-Reichweite bleiben. Außerdem finden bis zu vier weitere Soldaten in einem Schützenpanzer Platz. Neben der Beweglichkeit verlassen sich die Panzerwagen und Schützenpanzer auf kleinkalibrige Kanonen und/oder Maschinengewehre.

Panzerabwehrkanonen

Die Panzerabwehrkanonen (etwa »ZIS-3 PAK«) haben eine größere Reichweite und höhere Feuergeschwindigkeit als ihre mobilen Gegner; zudem verfügen sie über brauchbare Panzerung in Schussrichtung. Mit der panzerbrechenden Munition erledigen Sie jedes Fahrzeug; setzen Sie aber immer einige Schützen zur Sicherung gegen feindliche Infanterie ein. PAKS benötigen ein freies Schussfeld; schaffen Sie sich notfalls per Baumbeschuss eine geeignete Waldschneise.



und den überlebenden Fallschirmspringern nach Osten. Beeilen Sie sich; deutsche Reservetruppen sind bereits auf dem Weg zu Ihrer Position. Errichten Sie dort eine vorläufige Sicherung. Steuern Sie den mittlerweile im Südwesten aufgetauchten Hauptverband (über eine Pontonbrücke im Süden) ebenfalls nach Osten; dort stoßen Sie zu den Fallschirmjägern. Nun haben Sie alle Truppen gesammelt; der Angriff kann beginnen. Zuerst überrennen Sie die Vororte im Nordosten und im Südosten der Karte. Jetzt wenden Sie sich der Stadt in der Kartenmitte zu. Da diese sehr heftig verteidigt wird, müssen Sie die Ortschaft erst unter starken Artilleriebeschuss nehmen, bevor Ihre Infanterie und Panzer die Straßen durchkämmen sollten.

7. Der schmale Pfad

Richten Sie in der Stadt alle verfügbaren Geschütze auf die Brücken aus und zerstören Sie diese. Lassen Sie die Scharfschützen in der Nähe der Brücken ebenfalls in Stellung gehen, während Sie die Fußsoldaten in einigen Gebäuden verschanzen. Leider können Sie für die PAK-Stellung im Nordwesten kaum etwas tun, da diese sofort von starken Feindkräften angegriffen wird. Mit den Scharfschützen der Hauptstreitmacht erledigen Sie inzwischen das Personal aller Panzerabwehrkanonen, welche die Hauptstraße überwachen. Schleichen Sie sich danach in das Waldstück westlich der deutschen Feldhaubitze; stellen Sie aber unbedingt das Feuer ein. Nun können Sie Ihre schweren PAKs so in Stellung bringen, dass sie die Türme, Unterstände und Panzer aus sicherer Entfernung bekämpfen können. Achten Sie auf aus Norden angreifende Infanterie! Schalten Sie dann die Feldhaubitze mit den Scharfschützen aus und übernehmen Sie diese. Zum Abschluss der Operation müssen Sie nur noch die Doppelbrücke reparieren und alle Truppen in der Stadt sammeln.

8. Durchbruch

Die Stadt wird von mehreren deutschen Infanterieeinheiten von Norden her angegriffen. Setzen Sie dort daher verstärkt auf eigene Fußsoldaten, die sich in Gebäuden und Bunkern verschanzen. Verstärken Sie diese Verteidigungslinie außerdem mit Kampf- und Spähpanzern. Wichtiger ist es jedoch, die deutschen Feldhaubitzen im Norden zu zerstören. Bewegen Sie einige Offiziere auf die östliche Landzunge, damit sie als vorgeschobene Beobachter lohnende Ziele für Ihre Haubitzen ausmachen können. Danach verlegen Sie Ihre Haubitzen auf die kleine Halbinsel. Sie können jetzt nacheinander alle Geschütze und Bunker an der Straße nach Norden aus dem Weg räumen. Es reicht dann völlig aus, einige schnelle M-8-Panzer aus der Stadt in das Feldlager zu bewegen.



1: PAK-Stellung 2: Feindliche Haubitzen 3: Landezone feindliche Fallschirmjäger – : Marschweg PAKs und Lkws – : Marschweg Scharfschützen und Infanterie – : Marschweg feindlicher Infanterie und feindliche Panzer



1: Stadt 2: Feindliche Haubitzen 3: Vorgeschobener Beobachter 4: Neue Haubitzenstellung – : Marschweg – : Marschweg feindlicher Infanterie

9. Drei Brücken

Ihr nächster Auftrag: Besetzen Sie ein Plateau und zerstören Sie die Munitionsfabrik darauf. Leider müssen Sie dazu Ihre Streitkräfte erst über einen Fluss schaffen, der Feind hat die Brücken jedoch stark gesichert. Zerstören Sie daher zuerst die Brücke im Südosten und Süden der Karte, dann sammeln Sie Ihre Truppen vor der Brücke im Südwesten. Durch wiederholte Panzervorstöße zerschmettern Sie nun die deutsche Verteidigungsstellung auf der anderen Seite des Flusses und etablieren dort selbst einen neuen Brückenkopf. Jetzt lassen Sie die verfügbaren Fallschirmjäger im äußersten Nordwesten abspringen und übernehmen dort in einem Handstreich die deutschen PAKs und die Feldhaubitze.

Versuchen Sie, mit einigen Panzern und Versorgungs-Lkws Verbindung zu den abgeschnittenen Fallschirmjägern zu schaffen, damit diese nicht überrannt werden. Mit der eroberten Feldhaubitze als Artillerie und einigen Offizieren als Spähern erledigen Sie nun alle Feindeinheiten in der Nähe; nehmen Sie auch die Stadt ein. Sammeln Sie nun alle Panzertruppen östlich der Stadt. Bringen Sie von Norden her einen Aufklärer in die Nähe der Anlagen. Befehlen Sie den Bombern, ihre Ladung über den Feindpanzern vor den drei Fabrikhallen abzuwerfen, die Gebäude und die Fabrik selber pulverisieren Sie mit der Feldhaubitze. Abschließend stürmen Ihre Panzer das Plateau.

10. V-2

Das deutsche Heer hat eine neue Wunderwaffe entwickelt, die V-2-Rakete. Sie sollen alle drei Abschussanlagen vernichten. Zerstören Sie in der Ortschaft im Nordosten zuerst die Brücke, um feindlichen Truppen den Weg abzuschneiden. Dann zersieben Sie alle Häuser, da diese von deutschen Beobachtern besetzt sind. Nun müssen Sie einen kombinierten Infanterie- und Panzerangriff aus westlicher Richtung zurückschlagen. Bringen Sie dazu rechtzeitig einige schwere PAKs und Feldgeschütze in Stellung. Sobald Sie etwas Ruhe haben, können Sie Ihre Verteidigungslinie etwas weiter nach Osten verlegen. Mittlerweile sind Sie im Besitz des T34 , eines mobilen Raketenwerfers. Mit dieser neuen Waffe äschern Sie nun die Ortschaft jenseits des Flusses ein und nehmen dem Feind so eine weitere Deckungsmöglichkeit. Nun müssen Sie mit einigen Wellen feindlicher Panzer rechnen, die für Ihre schweren PAKs jedoch kein Problem darstellen. Schließlich gehen Sie selbst zum Angriff über. Vereinen Sie Ihre Hauptstreitmacht mit den Truppen aus dem Nordwesten und setzen Sie die Scharfschützen ein, um das Gelände zu erkunden. Die Deutschen haben einige Geschütze auf dem Plateau in der Kartenmitte platziert; mit dem Raketenfeuer Ihres T34 können Sie dieses Plateau aber säubern. Danach erobern Sie die Ortschaft im Osten. Nun können Sie Ihre Panzerkräfte sammeln und die V-2-Basen im Südosten und Süden vernichten. Erledigen Sie die Basis im Südwesten jedoch aus sicherer Entfernung mit den Raketenwerfern.

11. Säuberung

Die Deutschen haben sich auf einer kleinen Insel verschanzt und die einzige Brücke schwer befestigt. Um der feindlichen Artillerie die Sicht zu nehmen, fahren Sie mit einzelnen M-8-Panzern durch die Straßen des Vororts und räuchern nacheinander die Schlupfwinkel der gegnerischen Offiziere aus. Dabei müssen Sie aber immer in Bewegung bleiben, um dem feindlichen Geschützfeuer zu entgehen. Dann schaffen Sie einige schwere PAKs an das Flussufer im Norden und erledigen damit alle feindlichen Truppen auf der anderen Seite. Nun können Sie in Ruhe eine dreifache Pontonbrücke basteln. Als Aufklärer senden Sie einzelne M-8-Panzer auf die andere Seite. Greifen Sie mit diesen die Deutschen in kurzen Attacken immer wieder an und locken Sie so die Feindpanzer vor Ihre schweren PAKs. Sammeln Sie für den Hauptangriff alle Kampfpanzer vor der Pontonbrücke. Stellen Sie Ihre Infanteristen und einige Geschütze im Norden und Süden der Karte auf; dort werden zum Zeitpunkt Ihres Vorstoßes neue deutsche Kräfte auftauchen. Nun rollen Ihre Kampfpanzer über die Pontonbrücke und räuchern die Verteidiger aus.



1: Brücke 2: Pontonbrücke 3: Feindliche Haubitzen 4: Feindliche Panzer und Infanterie – : Marschweg Panzer – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

12. Letzte Schlacht

Um den letzten Großangriff der Deutschen abzuwehren, verstärken Sie mit allen verfügbaren Panzern und Geschützen sofort Ihre Verteidigungslinie in der Kartenmitte; lediglich die Pershing-Panzer behalten Sie als Reserve zurück. Der gegnerische Angriff erfolgt in drei schweren Wellen. Sollte Ihre Verteidigungslinie zu brechen drohen, senden Sie Ihren Pershing-Verband, um die Lücken zu schließen. Haben Sie den deutschen Angriff abgewehrt, erledigen Sie mit ein paar schnellen M-5-Panzern die Feldhaubitzen im Norden, zerstören Sie aber nicht alle. Stattdessen bemannen Sie diese mit einigen Schützen und wenden sich gegen die südöstliche Stadt. Arbeiten Sie sich mit Ihren Artillerieangriffen vom Stadtrand zu der Stadtmitte vor und stürmen Sie zum Schluss den Rest der Ortschaft mit Ihren Panzern und Infanteristen.



1: Stadt 2: Feindkräfte 3: Hauptverband – : Marschweg feindlicher Infanterie und Panzer



1: Hauptverband 2: Zu zerstörende Brücken 3: Haubitzen 4: Plateau mit Munitionsfabrik – : Marschweg Panzer und Haubitze



1: Hauptverband 2: Zusatzverband 3: Brücke 4: Feindliche Haubitzen 5: Feindliche V-2-Raketen – : Marschweg Raketenwerfer und Panzer – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Panzer mit Drehtürmen sind ideal, da sie sich in jede Richtung verteidigen können.

Sowjetische Kampagne

1. Training

Schleichen Sie sich mit den Scharfschützen an die MG-Stellung und die Unterstände nördlich Ihrer aktuellen Position heran und erledigen Sie alle deutschen Soldaten. Dann entfernen Sie mit den Schützen das Minenfeld vor den Versorgungs-Lkws.

Besetzen Sie nun selber die Maschinengewehre und Unterstände, um dem feindlichen Konvoi aufzulauern. Bringen Sie die Versorgungs-Lkws hinter den MGs in Position, damit diese immer Munitions-Nachschub erhalten. Nur so können Sie das Feuergefecht in kürzester Zeit für sich entscheiden. Dann setzen Sie Ihren Weg in das Feldlager nach Südosten fort. Unterwegs müssen Sie wieder ein Minenfeld mit Ihren Schützen räumen, damit die Versorgungs-Lkws auch hier unbeschadet passieren können. Im Feldlager ordnen Sie dann alle Versorgungs-Lkws einer Katyusha zu. Beordern Sie einen Scharfschützen als Aufklärer nach Südwesten, der dann die Munitionsfabrik und die Brücke überwacht. Mit einem heftigen Raketenschlag aus den Rohren Ihrer »Stalinorgel« jagen Sie dann diese beiden Zielobjekte in die Luft.



1: Feindliche Unterstände 2: Minenfeld 3: Feldlager 4: Feindliche Munitionsfabrik 5: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Lkws – : Marschweg feindlicher Lkws

2. Saboteure

Um diese Mission erfolgreich zu bestehen, müssen Sie die deutschen Fallschirmjäger unbedingt in einen Hinterhalt locken. Zerstören Sie dazu mit PAKs die Brücke und den Steg im Norden. Dann sammeln Sie alle verfügbaren Kräfte in der Ortschaft in der Kartenmitte. Nun müssen Sie einen Angriff feindlicher Panzer und Infanterie abwehren: Während sich Ihre PAKs um die Panzer kümmern, erledigen Ihre Schützen aus der Deckung der Häuser und Unterstände heraus die feindlichen Fußtruppen.

Haben Sie den ersten Angriff abgewehrt, erhalten Sie zusätzliche Einheiten; bringen Sie auch diese in der Ortschaft in Stellung. Ihre Versorgungs-Lkws verteilen jetzt neue Munition; bessern Sie entstandene Schäden aus. Mittlerweile dürften die deutschen Fallschirmjäger auf Ihren Hinterhalt zumarschieren; bereiten Sie ihnen einen feurigen Empfang.



1: Landungszone feindliche Fallschirmjäger 2: Zu zerstörende Brücken und Stege 3: Hinterhalt – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie – : Marschweg feindliche Fallschirmjäger

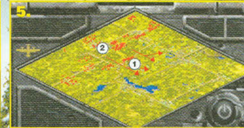
3. Die Grenze

Ein Frontalangriff auf die Stadt würde zu großen Verlusten führen; basteln Sie daher im Norden eine Pontonbrücke und setzen Sie zwei T-34-Panzer über. Mit diesen beiden Fahrzeugen erledigen Sie dann die Bewacher der Feldhaubitzen (im Westen der Karte). Ziehen Sie einen Transport- und einen Versorgungs-Lkw an diese Position nach und übernehmen Sie die Feldhaubitzen wie Granatwerfer. Nun nehmen Sie die Fabrikanlage in der Kartenmitte und die Ortschaft im Südwesten unter Feuer. Sobald Sie diese beiden Gebiete sturmreif geschossen haben, stoßen Sie mit allen Infanteristen von Südosten nach Südwesten vor. Unterwegs schalten Sie alle Gegner aus, die Ihnen dabei in die Quere kommen. Auch im Südwesten entdecken Sie einige Feldhaubitzen, die Sie per Transport-Lkw zu Ihrer Stellung im Westen schaffen. Greifen Sie nun die Stadt selbst an; auch hier stützen Sie sich auf die Feuerkraft Ihrer Artillerie. Sobald Sie jedoch einige Gebäude mit Ihren Granaten abgetragen haben, flüchten die deutschen Fallschirmjäger nach Nordwesten. Schneiden Sie ihnen mit ein paar Panzern den Weg ab und vollenden Sie Ihren Auftrag.

1: Pontonbrücke 2: Haubitzen 3: Stadt – : Marschweg Panzer – : Marschweg Infanterie – : Fluchtrichtung feindlicher Infanterie



1: Hauptverband 2: Nebenverband 3: Stadt 4: Brücke – : Marschweg Scharfschützen und Panzer – : Marschweg feindlicher Panzer



1: Feindlicher Angriffskorridor 2: Stadt – : Rechte und linke Grenze des feindlichen Angriffs

4. Yelnya

Zerstören Sie mit einem Panzer des Hauptverbandes die Brücke in der Kartenmitte und im Norden. Dann arbeiten Sie sich mit ein paar Scharfschützen in die Nähe des westlichen Stadtrandes vor und erledigen dort alle gegnerischen Soldaten in Feuerreichweite. Rücken Sie mit Ihren Scharfschützen nach Südosten vor, um die PAK-, MG- und Granatwerfer-Schützen auszuschalten. Marschieren Sie nun mit den Panzern des Nebenverbandes über die südöstliche Holzbrücke und vernichten Sie die Tiger-Panzer auf der anderen Seite des Flusses. Anschließend versammeln Sie alle Einheiten im Südosten der Karte und bringen die dortigen Feldhaubitzen in Ihre Gewalt. Mit diesen und einem Scharfschützen als vorgezogenen Beobachter können Sie jetzt den Großteil der Stadtverteidiger aus sicherer Entfernung erledigen. Dem Rest hetzen Sie Ihre Panzer auf den Hals.

Sobald Sie die Stadt übernommen haben, erscheinen deutsche Infanterie- und Panzerkräfte im Südosten. Richten Sie deshalb in dieser Gegend frühzeitig eine Verteidigungsstellung ein. Wenn Sie die Stadt gesichert haben, richten Sie Ihre Feldhaubitzen zuerst gegen die Feindkräfte im Nordwesten. Auch hier setzen Sie die Panzer ein, um die letzten Verteidiger aus den Häusern zu vertreiben. Reparieren Sie in der Zwischenzeit in aller Ruhe die Brücken. Mit der gleichen Strategie (erst Feldhaubitzen, dann Panzer) entledigen Sie sich zum Schluss auch der deutschen Truppen im Südwesten.

5. Flankenangriff

Sie stehen mit Ihren Truppen einer feindlichen Übermacht gegenüber, sollen aber trotzdem die Stadt im Westen erobern. Der Feind wird versuchen, mit Infanterie und Panzern Ihre Verteidigung in der Kartenmitte zu durchbrechen. Verstärken Sie deshalb besonders diesen Abschnitt mit allen Truppen und Geschützen, die Sie in kurzer Zeit dorthin verlegen können.



1: Doppelbrücke 2: BM-13 3: Feindliche Panzer – : Marschweg Panzer –: Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie –: Flugroute feindlicher Bomber



1: Nordfabrik 2: Südfabrik (Weißes Feld) : Anzulegendes Minenfeld (Rotes Feld) : Feindliches Minenfeld – : Fluchtweg Panzer und Infanterie – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

Überwachen Sie auch die Waldschneisen und freien Flächen, um die Geschütze ins Spiel zu bringen. Ziehen Sie dann die Haubitzen in die Nähe der Verteidigungslinie nach, damit deren Granatbeschuss den gegnerischen Vormarsch verlangsamt. Nutzen Sie die kurzen Gefechtspausen, um mögliche Lücken mit Panzern zu schließen oder unbemannte Geschütze neu zu besetzen. Sobald Sie die vier Angriffswellen überlebt haben, gehen Sie selber zur Offensive über. Mit Ihren Haubitzen beharken Sie zuerst den großen Panzerverband nördlich der Stadt. Danach legen Sie die Siedlung selbst in Schutt und Asche. Dann bewegen Sie alle verfügbaren Panzer und Infanteristen auf direktem Wege in die Stadt.

6. Stalingrad

Verstärken Sie Ihre Stellungen am Stadtrand, indem Sie die Geschütze aus den hinteren Reihen nach vorne verlegen. Außerdem besetzen Sie die vordersten Häuser und die Bunker mit Schützen. Verminen Sie die wichtigsten Verkehrskreuzungen mit Hilfe einiger Schützen. Sammeln Sie Ihre Panzer im Norden der Karte, um den Feind zu einem späteren Zeitpunkt in den Rücken zu fallen. Reparieren Sie zu Beginn der Mission keinesfalls die Brücke, sonst werden Sie Opfer eines Bomberangriffs. Platzieren Sie stattdessen die Flugabwehrkanonen am südöstlichen Stadtrand, um möglichst viele deutsche Bomber bereits außerhalb der Stadt zu erledigen. Befehlen Sie Ihrer Luftwaffe, eine Bombenladung im Nordwesten auszuklinken; dadurch erledigen Sie einige deutsche Panzer. Sobald Sie die ersten Angriffe erfolgreich abgewehrt haben, gehen Sie mit Ihren Panzern in die Gegenoffensive und erledigen die Fußtruppen und Geschützstellungen der Deutschen im Nordwesten. Kehren Sie anschließend in die Stadt zurück, um Reparaturen durchzuführen. Mittlerweile müssten Sie genug Bomber vom Himmel geholt haben, um gefahrlos die Brücke instand setzen zu können. Holen Sie die BM-13 in die Stadt, mit ein paar Versorgungs-Lkws im Schlepptau. Spüren Sie nun die übrigen Feindtruppen auf und radieren Sie diese mit gezielten Raketensalven aus.

7. Gleichgewicht

Beordern Sie sofort alle eigenen Einheiten in die Nähe des Fabrikgeländes, da die Deutschen eine Großoffensive starten. Während Ihres Rückzugs sprengen Sie die beiden Brücken in die Luft. Sie sind den deutschen Truppen zahlenmäßig weit unterlegen; präparieren Sie daher riesige Minenfelder. Platzieren Sie mit den Schützen die Minen in Waldschneisen, auf Straßen und Wegen und sonstigen engen Durchgängen. Nur so →

TIPP

Flugabwehr-Kanonen

Um der Gefahr durch feindliche Bomber auch in gerade eroberten Geländeabschnitten begegnen zu können, sollten Sie mobile Flugabwehrkanonen etwa »M-16 Mobile Flak« einsetzen. Dabei wird die feindliche Luftwaffe mit schweren



Maschinengewehren und Maschinenkanonen beschossen. Durch die hohe Feuergeschwindigkeit eignen sich mobile Flugabwehrkanonen auch zur Abwehr von Fußsoldaten und leicht gepanzerten Fahrzeugen.
Leider ist der Munitionsverbrauch sehr hoch, halten Sie also immer ein paar Pioniere zum Nachladen bereit. Außerdem fehlt fast jegliche Panzerung, wodurch diese Fahrzeuge ein direktes Feuergefecht nicht lange überstehen können.



Seit dem Panzer General gab es nicht mehr solch´ ein Schlachten-Feeling...

DIE HEERSCHAU

Im Design ähneln insbesondere die Panzer ihren historischen Vorbildern. Nachfolgend stellen wir einige der legendärsten Fahrzeuge des Zweiten Weltkriegs in Kurzform vor:

■ Der sowjetische T34 war seinerzeit einer der stärksten Kampfpanzer der Welt.



■ Der Jagdpanzer SU-85 stammt ebenfalls aus Russland und eignet sich vorzüglich für die Panzerbekämpfung.



■ Der kraftstrotzende Tiger ist sicherlich der legendärste deutsche Panzer des Zweiten Weltkriegs.



■ Der Jagdpanzer Elefant ist zwar langsam, besitzt aber ein sehr mächtiges Geschütz.



■ Der (eher schwachbrüstige) Sherman ist der Standardpanzer der amerikanischen Armee.



können Sie die gegnerischen Panzer aufhalten.

Um gegen die deutschen Soldaten zu bestehen, verbarrikadieren Sie Ihre eigenen Truppen in der Ortschaft vor der Fabrik. Sie müssen die Fabrik unbedingt über längere Zeit halten, da diese für Sie Panzer und Haubitzen produziert. Sobald Sie die Feindangriffe mehrfach abgewehrt haben, gehen Sie zum Gegenangriff über. Mit Ihren Haubitzen zerstören Sie die Pontonbrücken der Feinde; dadurch binden Sie viele Feindkräfte auf der anderen Flussseite. Dann wenden Sie sich nach Südosten und arbeiten sich im Wechselspiel zwischen Panzern und Artillerie langsam zur Fabrik vor. Achten Sie auf die Minenfelder, die in der Gegend um die Produktionseinrichtung angelegt worden sind. Sie müssen nur einige Einheiten auf das Gelände schaffen, um die Mission abzuschließen.

8. Nach Westen

Schalten Sie mit den Scharfschützen die Geschützbedienungen auf der anderen Seite der südlichen Brücke aus. Rücken Sie dann mit allen Infanteristen über die Brücke vor und übernehmen Sie die Geschütze, Maschinengewehre und Granatwerfer. Schlagen Sie den feindlichen Infanterieangriff zurück und räumen Sie die Minen in der näheren Umgebung. Ziehen Sie die Raketenwerfer nach; geraten Sie dabei aber nicht in die Abwurfzone der feindlichen Bomber. Arbeiten Sie sich nun langsam nach Südwesten vor. Die Katyushas räuchern dabei alle möglichen Schlupfwinkel aus, während die Soldaten alle Minen entfernen. Behalten Sie alle Panzer dicht hinter Ihren Truppen, da die Deutschen noch einen Entlastungsangriff mit Panzern starten. Belegen Sie anschließend das gesamte Fabrikgelände mit Raketenfeuer und stürmen Sie die Anlage mit den Fußsoldaten und Ihren Panzern.

9. Das letzte Hindernis

Sammeln Sie alle Panzer in der Mitte Ihrer Verteidigungslinie. Bewegen Sie die Kolosse dann Richtung Südosten. Damit schneiden Sie den versprengten deutschen Truppen den Weg ab und können sie erledigen. Positionieren Sie anschließend die Flaks im Zentrum der Stadt. Dadurch verlieren die Deutschen bei jedem Bombereinsatz eine Handvoll Maschinen. Mit den BM-13-Raketenwerfern beharken Sie nun die beiden Feldhaubitzenstellungen im Südwesten und zerstören außerdem die Brücken im Westen und Nordwesten. Schalten Sie mit Ihren eigenen Feldhaubitzen die deutsche PAK- und Bunkerlinie im Süden aus. Dann lassen Sie Ihre Panzer über die südliche Straße nach Südwesten rollen und dort den kleinen Panzerverband zerschmettern. Ziehen Sie Ihre Infanterie, Pioniere und Raketenwerfer nach. Über einen kleinen Steg bringen Sie Ihre Infanterietruppen in die Nähe der Brücke nach Norden und zerschlagen die dort stationierten feindlichen Einheiten. Beordern Sie die Raketenwerfer und Panzer südlich der Stadt in Angriffsposition. Lassen Sie einen Raketensturm aus den BM-13 über der Stadt heruntergehen, um die Verteidiger aus den Gebäuden zu locken. Dann stürmen Sie mit den Panzern die Stadt.

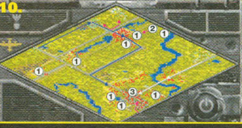
10. Mai 194

Ihnen steht nun die entscheidende Schlacht bevor. Sammeln Sie alle im Westen stationierten Truppen im Nordwesten. Dort richten Sie eine vorläufige Sicherung ein, da die Deutschen mit Panzern und Infanterie einen Entlastungsangriff versuchen. Nach erfolgreicher Abwehr setzen Sie Ihre Haubitzen ein und jagen das Treibstofflager jenseits der Brücke in die Luft. Auch Feldhaubitzen, Granatwerfer und Flaks in der Nähe sind ein gefundenes Fressen für Ihre Artillerie. Verzichten Sie vorerst auf den Einsatz Ihrer Luftwaffe, da das Gelände mit deutscher Fliegerabwehr gespickt ist.

Arbeiten Sie sich nun langsam mit dem Haupt- und dem Nebenverband in Richtung Stadt vor. Lassen Sie immer einige Aufklärer im Vorfeld arbeiten, damit Sie erkannte Feindeinheiten mit den Haubitzen oder dem Raketenwerfer vernichten können. Sobald die Stadt in Reichweite Ihrer Geschütze ist, legen Sie alle Häuser mit Raketen und Granaten in Schutt in Asche. Achten Sie auf die deutschen Verstärkungen, die nach einiger Zeit aus Richtung Norden auf Sie zu marschieren. Sobald Sie den Großteil der Flaks erledigt haben, können Sie die Stadt noch mit den Bombern einäschern. Dann stürmen Sie die verbliebenen Häuserblocks mit allen Panzern und Infanteristen. Dieser letzte Angriff geschieht mit beiden Verbänden gleichzeitig, damit Sie die letzten Verteidiger aus Richtung Norden und Westen in die Zange nehmen können. Sie haben alle Missionen souverän absolviert, wir gratulieren! (Christoph Söchting/st)



1: Brücke 2: Munitionsfabrik 3: Minenfeld – : Marschweg Panzer und Infanterie – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie – : Flugroute feindlicher Bombera



1: Abgeschnittene Feindeinheiten 2: Feindliche Haubitzen – : Marschweg Panzer und Raketenwerfer – : Fluchtrichtung feindl. Einheiten – : Flugroute feindlicher Bomber

1: Feindliche Haubitzen 2: Feindliche Verstärkungen 3: Stadt – : Marschweg Nebenverband – : Marschweg Hauptverband – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie1: Nordfabrik 2: Südfabrik (Weißes Feld) : Anzulegendes Minenfeld (Rotes Feld) : Feindliches Minenfeld – : Fluchtweg Panzer und Infanterie – : Marschweg feindlicher Panzer und Infanterie

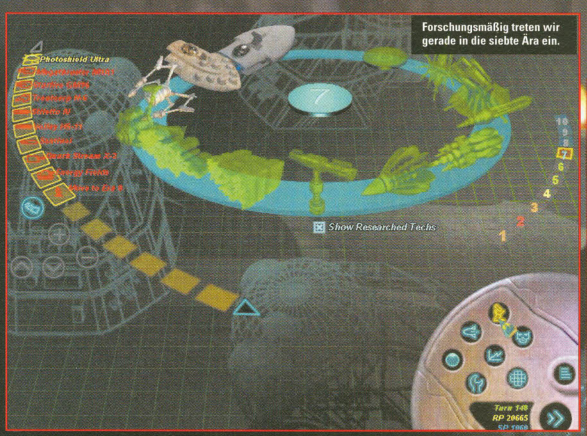
Im Fadenkreuz: Sudden Strike dürfte aufgrund seines Erfolges die Konkurrenz zu einer Gegenoffensive ermuntern.

Strategiespiel für Fortgeschrittene

REACH FOR THE STARS

Im Weltraum herrscht das Chaos, das belegt schon das Gesetz von der zunehmenden Entropie. Und SSGs neue Weltraumstrategie liefert eine Menge zusätzlicher Indizien...

HERSTELLER: SSG/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch, deutsches Handbuch **MULTIPLAYER:** bis zu 6 Spieler; IPX, TCP/IP– **3D-GRAFIK:** HARDWARE, **MINIMUM:** Pentium/233, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MB RAM www.reach4ts.com



Forschungsmäßig treten wir gerade in die siebte Ära ein.

FAKTEN

- 21 Solo-Missionen
- 20teilige Kampagne
- Editor und Random-Generator
- 16 spielbare Rassen

Endlich, so hofft der geneigte Weltraum-Eroberer, endlich kommt mal wieder einer dieser suchterzeugenden, rundenbasierten Imperiums-Baukästen! Schließlich werden wir »Master of Orion 2« als Genrekönig doch zu Grabe tragen können, ruhe er in Frieden. Der angehende kosmische Herrscher installiert also das Spiel..

... und was ihm zuerst auffällt, ist die Grafik. Nicht, dass sie besonders überwältigend wäre. Vielmehr wirkt sie seltsam. So, als hätten sich französische Designer an ihr ausgetobt. Die folgenden Stunden bestätigen dann die Befürchtung, die sich angesichts dessen schon gebildet hatte: Das Spiel leidet an Klickosklerose in einem besonders unübersichtlichen Stadium - eine Heilung per Patch ist unwahrscheinlich.

Zum Glück gibt es ein 3-Missionen-Tutorial

In diesem Zusammenhang kann man das Tutorial (welches genaugenommen aus den ersten drei Missionen der 20-teiligen Kampagne besteht) gar nicht hoch genug einschätzen, denn es führt den hilflosen Neu-Galaktiker zuverlässig durch den Dschungel der Icons und das Unterholz der Optionen. Besser wird die Steuerung dadurch freilich nicht, Sie kommen nur mit der Zeit mit ihr zurecht.

Aber auch sonst hat das Spiel leider Undurchdachtes zu bieten, was eigentlich schon nach wenigen Stunden Betatest hätte auffallen müssen. Manche Funktionen (etwa die genaue Auswahl von Hüllen und Klassen beim Schiffsdesign) sind mir immer noch nicht ganz klar – man klickt sich eben durch, bis man irgendwie dort gelandet ist, wo man hinwollte. Hinzu kommen etwa lange Mauswege beim Durchscrollen und Bearbeiten der einzelnen Planeten oder die gar nicht vorhandene Ordnung in der Liste der Kolonien. Oder gibt es doch eine Möglichkeit der Sortierung, die mir nur in dem Gewühle der Menüscreens verborgen blieb? Sie sehen schon, wo die Probleme liegen.

Das Spiel selber bietet dann die erwartete Grundausstattung: ein per Zufallsgenerator erstellbarer Sternenhaufen variabler Größe, 16 verfügbare Rassen, etliche vorgefertigte Missionen sowie eine umfangreiche Kampagne, die noch zu den Sahnestücken des Titels zählt. Sie führt durch 20 kritische Stationen der Menschheitsentwicklung – allerdings spielen Sie nicht immer auf Seiten der Humanoiden.

Der Teufel im Detail

Wenn wir allerdings ins Detail gehen, so zeigt sich doch schnell, dass die vermutete Komplexität oft mehr auf Schein denn auf Sein beruht. Das Diplomatiemenü beispielsweise ist eine einzige Enttäuschung; mehr als Krieg und Frieden oder mal ein Handelsembargo ist nicht drin. Wenn man da vergleichsweise an die facettenreichen Möglichkeiten von »Master of Orion 2« denkt ...

Auch Planetenentwicklung und Forschungsbäume können nicht überzeugen – weder in Qualität noch in Quantität. Eine Kolonie erreicht viel zu schnell die Grenzen ihrer Ausbaufähigkeit, und die beschränkt sich zudem auf wenige Gebäudetypen. Ähnliches gilt für die aus zehn Zeitaltern bestehende Technologie-Abteilung. Hierbei ist noch besonders ärgerlich, dass die Packung vollmundig von 20 technischen Epochen spricht – die allerdings bloß in der Kampagne existie-

So sehen die Raumschiffe der Meridi aus... ...und so ihre Inneneinrichtung!

Wieder einer weniger!

Die mit Gebäuden vollgestopfte Oberfläche eines ausgebauten Planeten.

ren. In den Missionen und den selbsterstellten Galaxien gibt es immer nur zehn davon.

Auto-Kampf

Das Kampfsystem bietet immerhin einen interessanten Ansatz: Die Auseinandersetzungen laufen automatisch ab, der Spieler kann jedoch vor jeder Runde Einfluss auf die Formation und die Gefechtsentfernung der Flotte als Ganzes nehmen. Besonders der zweite Punkt kann je nach den eingebauten Waffensystemen einen enormen Unterschied ausmachen. Allerdings wirkt auch dieser Einfall nicht zu Ende gedacht, denn damit verschenkt man praktisch alle Möglichkeiten, die durch den Einsatz verschieden ausgestatteter, sich ergänzender Schiffe entstehen. Aber naja, es kommt hier ohnehin mehr auf die Größe der Verbände als auf taktische Finessen an.

Nichtsdestotrotz, damit keine Missverständnisse aufkommen: Gäbe es nicht bereits den erwähnten Genre-Ahnherren Master of Orion 2, so könnte Reach for the Stars im Konzert der »4X-Spiele« (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) eine der ersten Geigen spielen, denn die Kampagne ist wie schon gesagt durchaus nett, und wenn man die Steuerung mal komplett geschnallt hat, kann man vermutlich mit ihr leben. Zumal Sie ja durch das Rundensystem nicht unter Zeitdruck gesetzt werden.

Andererseits gibt es aber halt den Spieleopa, von dessen vielleicht nicht ganz so fantasievollen, aber dafür übersichtlichen Menüs und der nach wie vor unerreichten Benutzerführung (man wird automatisch auf alle irgendwie wichtigen Ereignisse aufmerksam gemacht und zum Teil sogar dorthin »teleportiert«) sich jeder hoffnungsvolle Neuling ganz umsonst beliebige Scheiben abschneiden darf. Natürlich finden sich auch Punkte, in denen der australische Newcomer die Nase vorn hat: der Umstand etwa, dass es überhaupt Missionen und eine Kampagne gibt, die Anzahl der Rassen, die mögliche Größe des Sternhaufens, die realistischere Ausstattung der Sonnensysteme mit Planeten und dergleichen.

Dem aufmerksamen Leser wird jedoch nicht entgehen, dass es sich hierbei bloß um rein technische Daten handelt, die nicht allzuviel über den Spielspaß aussagen. Und tatsächlich muss er die schon beschriebenen Blessuren einstecken. Vielleicht liefert ja demnächst »Stars! Supernova« von Empire den langersehnten Master-Killer? **(jn)**

JOE NETTELBECK

Auf der Website von Reach for the Stars findet sich eine umfangreiche Abteilung, in der das Spiel mit seinem Vorgänger von Anno '83 verglichen wird – und natürlich schneidet es so betrachtet bestens ab. Der wirklich interessante Vergleich (der mit dem 96er-Hit Master of Orion 2) fehlt freilich. Denn dabei würde das SSG-Produkt überwiegend den Kürzeren ziehen. Erstaunlich eigentlich, dass es niemand zu schaffen scheint, ein Spiel zu programmieren, das dem langsam in die Jahre kommenden Meister das Wasser reichen kann. Sooo schwierig kann das doch nun auch wieder nicht sein!? Wie auch immer – für sich betrachtet ist Reach for the Stars sicherlich nicht schlecht, aber die Gretchenfrage meiner Zunft (Werde ich es auch nach dem Test noch spielen?) muss ich wohl mit »Eher nicht!" beantworten. Schade eigentlich...

» Zieht im Vergleich klar den Kürzeren «

WERTUNG REACH FOR THE STARS

▲ PRO
- SPANNENDE KAMPAGNE, ETLICHE INTERESSANTE MISSIONEN
- GUTES TUTORIAL

▼ CONTRA
- UNÜBERSICHTLICH
- SCHLECHTE STEUERUNG

GRAFIK:	50
SOUND:	50
EINSTIEG:	30
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	67



Strategiespiel für Profis

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

HERSTELLER: Microsoft **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem) bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 166, 32 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/300, 64 MB RAM **www.microsoft.com/games/**

Tiberiumvergiftungen können schier ewig dauern. Doch es gibt eine Command & Conquer-Alternative für Strategiefans: Age of Empires 2 - The Conquerors.

FAKTEN

- 3 neue Spielmodi
- 4 zusätzliche Kampagnen
- 5 neue Zivilisationen
- 11 neue Einheiten
- Arktische/Tropische Klimazonen
- Verbesserungen in der Bedienung
- KI aufpoliert
- Kampfaufzeichnung



Nicht leicht zu knacken: Der eingekreiste Wehrturm.



Die Kavallerie macht eine feindliche Moschee platt.

Aufgrund der »Patch in a box«-Eigenschaft von »Rise of Rome« hätten wir Anno 1998 gerne Nero ein Feuerzeug in die Hand gedrückt und ihm den Weg nach Redmond gewiesen. Das Mission-Pack zum zweiten Age-Teil gibt sich mit Hilfe von zahlreichen Innovationen redlich Mühe, unsere pyromanischen Rachegedanken im Keim zu ersticken.

Die augenscheinlichste Veränderung: Die schwer bewaffneten Echtzeitwusler haben Nachwuchs bekommen. So ergänzen fünf Völker die von AoE 2 bekannte Multikultigesellschaft. Logischerweise haben die Neuzugänge alle besondere Eigenschaften. Die Azteken produzieren beispielsweise militärische Einheiten schneller, haben belastbarere Dorfbewohner und kräftigere Mönche. Das Nomadenvolk der Hunnen verzichtet auf Häuser und verfügt über billige Reiter, die Spanier errichten Gebäude mit erhöhter Effizienz, die Mayas verscherbeln Bogenschützen zu Ramschpreisen, während die Koreaner furchtbar schlechte Autos bauen. Weiterhin

Prächtige Flotten setzen fette Landtruppen vor der feindlichen Stadtmauer ab...

bringt jede Rasse eine besondere Einheit hervor.

Teutonischer Typ

Es gibt Tarkans, Kriegswagen, Schildkrötenboote, Konquistadoren und viele mehr. Jaguarkrieger der Azteken erweisen sich etwa als besonders begabt, wenn es darum geht, andere Infanteristen ableben zu lassen. Die Missionare der Spanier hingegen sind berittene Mönche mit höherer Geschwindigkeit, dafür aber reduzierter Reichweite.

Es existieren auch neue Truppen, die fast allen Kontrahenten zur Verfügung stehen. Etwa die mit Pulverfass unter dem Arm herumflitzenden Petards. Mit ihrer Lebensweise frei nach dem alten HB-Slogan »Wer wird denn gleich in die Luft gehen«, stellen diese TNT-Lemminge eine echte Gefahr für gegnerisches Mauerwerk dar.

Klügere Landbevölkerung

Glücklicherweise wurde aber auch an alteingesessenen Kameraden eine Generalüberholung vorgenommen. Microsofts Götter der Programmierkunst warfen tatsächlich einen Nachschlag Hirn vom Himmel. Die Bauern arbeiten daher ab sofort nach der allseits gehassten Devise »work smarter, not harder«. Sie lassen nicht mehr abgeerntete Felder verdorren, sondern bestellen diese automatisch neu, Ressourcen sammeln sie ebenfalls selbständig. Beim Mauerbau integriert das ehemals blöde Volk keine Kollegen mehr nach Mafiamanier ins Fundament und liefert schon aufgelesene Früchte erst ab, bevor es nach einem Bauauftrag wieder zum Beerenraffen in die Wildnis zurückgeht.

Vier sind das Volk

Kampagnen, durch die Sie Ihre Lieblingsrasse hetzen dürfen, finden sich gleich vier. Sie reiten mit Attila dem Hunnen über Stepp' und Stein, kämpfen mit El Cid um die spanische Krone oder kalauern sich mit Witzen über Verdauungsprobleme in Montezumas Herz. Des weiteren dürfen Sie verschiedene historische Schlachten nachvollziehen. So gibt es Karten, welche der Realität entspringen und zum Beispiel aus England, Italien, Frankreich oder Texas stammen. Die dargestellten Klimazonen wurden demnach ebenfalls erweitert. Ihre Männer können sowohl unter sengender Sonne durch die Wüste krebsen als auch in nahezu arktischer Kälte ihre Hämoridensammlung kultivieren.

Für Mehrspielerstrategen finden sich drei neue Modi. Bei »King of the Hill« gewinnt derjenige, der das Monument in der Kartenmitte als erster erobert. »Wonder Race« verhindert jeden Kampf. Statt dessen trägt jener Spieler den Sieg davon, der als erstes ein Weltwunder errichtet. Bei »Defend the wonder« müssen Sie ein bereits gebautes Weltwunder gegen jedwede Aggressoren schützen.

In "The Conquerors" finden aufmerksame Spiele weitere zahlreiche Detailverbesserungen. Beispielsweise ein aufgebohrtes Chatsystem, Befehle für die Alliiertensteuerung oder zufallsberechnete Teamzugehörigkeit. **(vs)**



Wie idyllisch: Schnee auf den Dächern und Efeu an der Wand?!





Viele neue Missionsaufgaben erwarten uns in den vier malerisch ausgearbeiteten Kampagnen...

Fregatten zerlegen noch am schnellsten die Gebäude.



DAMIAN KNAUS

Japaner, Goten und Konsorten hängen Ihnen bereits zum Hals raus? Dann sollten Sie auf jeden Fall diese Missions-CD erwerben. Die Kampagnen sorgen mit überzeugendem Design und guter Sprachausgabe für beträchtliche Atmosphäre. Zwar sind sich die Missionen vom Verlauf her recht ähnlich – der König muss überleben, Gebäude sollen gefunden werden - , aber aufgrund der unterschiedlichen Umgebungen und der verschieden großen Armeen ist genügend Abwechslung vorhanden. Weniger Einheitsgrafiken für die Gebäude wären aber noch netter gewesen - Cossaks macht´s vor!

» Kürzere Wartezeit «

Ein Makel ist der Preis von immerhin rund 60 Mark. Für eine Erweiterung ganz schön happig! Aber was soll's, die Wartezeit auf das nächste Age of Empires wird so auf jeden Fall unterhaltsam verkürzt.

WERTUNG AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS

▲ PRO
- IMMER NOCH DAS BESTE STRATEGIESPIEL
- TOLLE KAMPAGNEN
- NEUE TECHNOLOGIE

▼ CONTRA
- WENIG GRAFISCHE NEUERUNGEN

GRAFIK:	80
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80



AGE OF EMPIRES 2:

Die Add-On-Missionen von »The Conquerors" sind selbst für altgediente Age-of-Empires-Recken anspruchsvoll. Deshalb sollten Sie sich vor der Schlacht hier orientieren.

KAMPAGNE „ATTILA DER HUNNE"

The Scourge of the God

Erledigen Sie bei (1) den Eber. Danach fliehen Sie vor dem Attentat zurück in das Lager. Daraufhin erhalten Sie Verstärkung durch Ihre neuen Verbündeten, so daß Sie die Attentäter und Bleda vernichten können. Bauen Sie nun das Lager aus und schicken Sie Späher zum Gefangenenlager bei (3), um die Gefangenen zu befreien. Ist dies geschehen, beginnen Sie mit dem Aufbau einer Armee. Bevor Sie die weströmische (3) und die persische Stadt (4) zerstören, bringen Sie mit Spähern den Skythenzehn Pferde, um sich die berittenen Truppen der Skythen zu sichern.



1: Eiserner Eber 2: Stallungen der Skythen 3: Gefangenenlager der Weströmer 4: Perser ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen.

The Great Ride

Ihr erstes Ziel ist die Ausschaltung aller gegnerischen Städte westlich des Flusses. Dazu attackieren Sie zuerst Sofia (1) und vernichten das Dorfzentrum. Genauso gehen Sie im nächsten Dorf bei (2) vor, nur sollten Sie hier die Burg nicht angreifen, um keine unnötigen Verluste zu erleiden. Nachdem Sie ihre Kameraden befreit haben, zerstören Sie mit Thessaloniki die letzte Siedlung westlich des Flusses. Jetzt können Sie in Ruhe eine Siedlung aufbauen. Bauen Sie alle nötigen Gebäude, um eine Armee auszubilden. Sollten Ihnen dabei die Ressourcen ausgehen, zerstören Sie Adrianopel (4), um sich das Gold zu sichern. Ansonsten stürmen Sie direkt auf Naissus los, wo Sie ohne viele Umwege das Dorfzentrum (7) zerstören.



1: Dorfzentrum von Sofia 2: Gefangene Hunnenreiter 3: Thessaloniki 4: Adrianopel 5: Sägewerke 6: Skythen 7: Dorfzentrum von Naissus ●: Steinvorkommen ● Goldvorkommen

Walls of Constantinople

Ziel dieser Mission ist das Erbeuten von 10.000 Goldeinheiten. Dazu haben Sie mehrere Möglichkeiten: Für die Zerstörung der Towncenter (Sie werden eine Armee von ca. 30 Einheiten benötigen) von Marcianopolis (1) und Philippopolis (2) erhalten Sie jeweils 3000 Goldeinheiten, die Zerstörung überzähliger Marktplätze und Schiffswerften bringt jeweils 500 Goldeinheiten. Selbst für den Bau einer Burg gibt es 500. Sollte das alles nicht reichen, finden Sie bei (6) Reliquien und auf der Halbinsel einen Goldvorrat.



1: Marcianopolis
2: Philippopolis
3: Konstantinopel 4: Weströmische Schiffswerften 5: Weströmisches Kloster 6: Reliquien ●: Steinvorkommen ● Goldvorkommen

THE CONQUERORS



1: Eigene Siedlung 2: Ostgoten 3: Westgoten 4: Alanen 5: Weströmisches Reich
●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

The Catalaunian Fields

Ihr Lager errichten Sie bei (1). Von dort haben Sie Zugriff auf alle Ressourcen, so dass Sie schnell mit dem Ausbau des Lagers vorankommen. Legen Sie einen Schwerpunkt auf die Errichtung von Verteidigungsanlagen. Danach sollten Sie die Gegner von ihren Ressourcen abschneiden, indem Sie die Stein- und Goldvorkommen im gegnerischen Gebiet attackieren. Dadurch gewinnen Sie zusätzliche Zeit für die Ausbildung Ihrer Armee, die aus ca. 30-40 Einheiten bestehen sollte. Mit ihnen greifen Sie dann zuerst die Westgoten bei (3) an. Sind sie vernichtet, gönnen Sie ihrer Armee eine kurze Verschnaufpause und greifen dann mit der Armee die Alanen (4) an. Nach deren Vernichtung ziehen Sie sich erst einmal zurück. Greifen Sie die Weströmer erst an, sobald Sie die technologische Spitze erreichen.



1: Eigene Siedlung 2: Burgund 3: Metz 4: Orléans 5: Reliquien 6: Einmarsch der römischen Armee ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Barbarian Betrothal

Errichten Sie zu Beginn der Mission bei (1) Ihre eigene Siedlung. Diese müssen Sie besonders schützen, da Sie in der Anfangszeit Angriffen aus drei Städten ausgeliefert sind. Haben Sie die erste Phase heil überstanden, greifen Sie Burgund (2) mit 30 Reitern an. Nach der Zerstörung Burgunds sollten Sie vor weiteren Attacken in das „Imperial Age" wechseln. Danach vergrößern Sie Ihre Armee um Fußtruppen und 2-3 Trebuchets. Diese Armee marschiert über die nördliche Brücke nach Metz (3) und zerstört es. Wieder frisch zieht die gleiche Armee Richtung Orleans (4). Dabei umgehen Sie sicherheitshalber die vorgeschobenen Verteidigungsanlagen und greifen von hinten (5) an. Kurz bevor Orleans fällt, taucht bei (6) eine große römische Armee auf. Seien Sie deswegen wachsam...



1:Eigene Siedlung
2: Weltwunder Padua
3: Weltwunder Aquileia
4: Weltwunder Mailand 5: Weltwunder Verona 6: Papst Leo I.
●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

The Fall of Rome

Sorgen Sie zuerst dafür, dass Sie in Ihrer Siedlung bei (1) auch sicher sind. Dazu bauen Sie im Eingang des Tals eine Verteidigungsanlage aus Mauern und Wachtürmen. So abgesichert, bilden Sie eine Armee aus Paladinen, Bogenschützen und Elite-Tarkans aus. Zusätzlich mit ein paar Trebuchets ausgerüstet, ist es für diese Armee keine Schwierigkeit die Städte der Reihe nach zu besiegen. Beginnen Sie dabei mit der Stadt, dessen Weltwunder am weitesten vorangeschritten ist. Nachdem alle 4 Städte besiegt sind, begeben Sie sich als Attila vor die Tore Roms, um mit dem Papst zu reden.

KAMPAGNE „EL CID"

Brother against Brother

Zuerst kämpfen Sie mit El Cid gegen die beiden Champions des Königs. Haben Sie sie besiegt, ziehen Sie mit ihrer Armee zu der Siedlung bei (2) und sammeln auf dem Weg die Truppen bei (3) ein. In der Siedlung angekommen, sichern Sie sich die Stein- und Goldreserven in der Nähe. Verteidigen Sie diese gegen die Feinde und beginnen Sie mit dem Ausbau der Siedlung. Hilfreich dabei können die Mönche und ihre Reliquien bei (4) sein. Ist Ihre Armee stark genug, schlagen Sie mit einigen Angrifframmen eine Bresche in die Mauer nördlich des Steinvorkommens. Die Burg zerstören Sie am Besten mit 10 Petards. Nach der Zerstörung bringen Sie Alfonso sicher zum Turnierplatz.



1: Turnierplatz 2: Eigene Siedlung 3: Rekrutierbare Soldaten 4: Rekrutierbare Mönche, Reliquien 5: König Alfonsos Burg 6: König Alfonso ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Enemy of my Enemy

Errichten Sie am Startpunkt bei (1) Ihre Siedlung. Diese verstärken Sie mit einer Holzpallisade gegen die frühen Angriffe der Gegner. Sichern Sie sich dann das Goldvorkommen am Fluß. Währenddessen beginnen Sie mit dem Ausbau des Lagers und schicken gleichzeitig El Cid zu dem Iman auf dem See. Nachdem Sie mit ihm geredet haben, beginnen Sie mit dem Aufbau einer Armee für den Angriff auf die Stadt. Diese Armee sollte aus ca. 30 Conquistadoren und Rittern bestehen, die Sie mit einigen Missionaren begleiten. Rücken Sie mit dieser Armee durch den Engpass im Süden zum Towncenter vor der Stadt vor und vernichten Sie diesen. Danach dringen Sie in die Stadt ein und holen sich bei (5) die vier Reliquien.



1: Eigene Siedlung 2: Maurischer Stützpunkt 3: Transportschiff 4: Imanischer Heiliger 5: Reliquien ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Exile of The Cid

Verlassen Sie die Stadt und sammeln Sie bei (2) die Truppen auf. Mit Ihnen ziehen Sie zu der Siedlung östlich von (3). Nachdem Sie von Motamid einen Auftrag bekommen haben, zerstören Sie die Burg bei (3) und ziehen nach Saragossa. Hier beenden Sie die Belagerung, indem Sie bei (5) den Siege Workshop und die gegnerischen Belagerungsmaschinen vernichten. Nun errichten Sie bei dem Goldvorrat in der Nähe von Saragossa eine neue Siedlung und verstärken diese mit einer Steinmauer. Ihr nächsten Ziel ist die Sicherung des Steinvorkommens im Westen. Dazu zerstören Sie die Burg in der Nähe. Ist dies gelungen, zerstören Sie mit einer Armee aus Reitern, Mönchen und Belagerungsmaschinen die Stadt des Grafen bei (6).



1: König Alfonsos Burg 2: Rekrutierbare Kämpfer 3: Feindlicher Vorposten 4: Saragossa 5: Werkstatt für Belagerungswaffen 6: Graf Berengeurs Lager ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Black Guards

Reiten Sie so schnell wie möglich zum König bei (1). Eskortieren Sie in zu der Siedlung bei (2) und beginnen Sie mit deren Ausbau. Sichern Sie sich die Stein- und Goldvorkommen in der Nähe. Gleichzeitig errichten Sie ein Kloster und erforschen „Redemption", um bei (3) die Moschee zu konvertieren.
Um Ihr Missionsziel zu erfüllen, ziehen Sie dann mit Ihrer Armee zu dem Steinvorkommen neben Yusufs Lager (4). Hier bauen Sie ein Dock und verteidigen es mit einer Burg und Ihrer Armee gegen Angriffe von Land. Mit ihrer Flotte, die aus Galleonen und Kanonen-Galleonen bestehen sollte, zerstören Sie dann die Docks der Gegner bei (5).



1: König Alfonso 2: König Alfonsos Feldlager 3: Moschee 4: Yusufs Lager 5: Black Guard Seemacht-Häfen ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

King of Valencia

Ziehen Sie nach Osten in das Dorf Denia. Halten Sie sich dort nicht lange auf, sondern fliehen Sie nach Süden über die Brücke (öffnet sich erst während des Angriffs). Auf der anderen Seite der Brücke sammeln Sie die Truppen ein und ziehen mit ihnen nach Valencia. Dort angekommen, ist es Ihre Hauptaufgabe, die Stadt zu verteidigen, bis das Weltwunder steht. Dabei helfen neue Wachtürme und Ihre wachsende Armee, um die häufigen Angriffe abzuwehren.

Reconquista

Verbessern Sie zu Beginn die Verteidigung der Stadt, indem Sie zusätzlich Türme entlang der Stadtmauer errichten. Heben Sie dann eine Armee mit 2-3 Trebuchets, einigen Petards, ca. 20 Reitern und Fußtruppen aus. Damit vernichten Sie die beiden Black Guard-Stützpunkte. Danach konzentrieren Sie sich auf den Schiffbau, denn ihre Flotte muß die Verteidigungsanlagen zerstören, bevor die Armee in Afrika landet.

KAMPAGNE „MONTEZUMA"

Reign of Blood

Nach dem üblichen Ausbau des Lagers beginnen Sie mit der Ausbildung einer Armee, die aus Jaguar-Kriegern, Adler-Kriegern und Bogenschützen bestehen sollte. Mit dieser Armee beschützen Sie die Schreine in der Nähe Ihrer Siedlung. Nach der Eroberung der Schreine werden sie durch 1-2 neue Türme gesichert. Den nächsten Schrein finden Sie jenseits des Flusses. Um dort ungestört hinzugelangen, zerstören Sie die Siedlung auf dem Weg und errichten dann am Fluss ein Dock. Dort bauen Sie Transportschiffe und setzen mit der Armee über. Ist auch dieser Schrein in Ihrer Hand, stürzen Sie sich auf den letzten Schrein im Norden. Er wird allerdings gut bewacht, so dass es sinnvoll ist, die Armee vor dem Angriff nocheinmal zu verstärken.



1: Eigene Siedlung 2: Heiliger Schrein & Reliquie 3: Feindliche Siedlung ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Triple Alliance

Ziehen Sie zuerst mit einigen Kriegern zu den Dörfern der Texcico (1) und der Tlacopan (2). Nachdem Sie mit ihnen ein Bündnis eingegangen sind, errichten Sie bei (3) Ihr Lager und beginnen sofort mit dessen Ausbau und dem Abbau der Rohstoffe in der Nähe. Bauen Sie auch unbedingt eine Burg und bilden Sie dort zehn Jaguar-Krieger aus. Diese schicken Sie zu dem Tempel bei (4) und lassen Sie dort segnen. Als gesegnete Krieger bilden sie dann das Rückgrat Ihrer Armee, mit der Sie das Dorf bei (5) vernichten. Nach dessen Zerstörung wenden sich Ihre Verbündeten gegen Sie, so dass Sie gezwungen sind, auch die Dörfer bei (1) und (2) zu vernichten.



1: Texcoco-Dorfzentrum 2: Tlacopan-Dorfzentrum 3: Eigene Siedlung 4: Tialoc-Tempel 5: Tlaxcala ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Quetzalcoatl

Zu Beginn der Mission ist besonders der Ausbau der Verteidigung des Dorfes wichtig. Nutzen Sie das Gebirge aus, indem Sie Engstellen mit Toren und Türmen versperren. Lassen Sie sich auch nicht dazu verleiten, Ihren Verbündeten zur Hilfe zu kommen. Sparen Sie lieber Ihre Kräfte und nutzen Sie die Zeit, um Ihre Forschungen voranzutreiben. Sind alle wichtigen Forschungen abgeschlossen, schicken Sie ein Heer aus Elite-Kriegern und Mönchen zu den Spaniern. Kämpfen Sie sich durch die Verteidigungsanlagen zu den Ställen bei (5) und stehlen Sie 20 Pferde. Nachdem Sie sie in Ihre Pferdekoppel gebracht haben, geben die Spanier auf. Nun müssen Sie nur die Tlacala bei (3) vernichten.



1: Eigene Siedlung 2: Pferdekoppel 3: Tlaxcala 4: Tabasco 5: Spanische Pferdekoppel 6: Cortéz Burg ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

La Noche Triste

Vom Startpunkt aus, ziehen Sie zu den verbündeten Truppen auf der südlichen Insel. Dort erobern Sie am Strand die Transportschiffe und fahren damit weiter zur gegenüberliegenden Seeseite. Rücken Sie zum Käfig bei (2) vor. Zerstören Sie ihn und lassen Sie sich etwas Arbeit von den Jaguaren abnehmen. Nun sammeln Sie die restlichen Verbündeten ein und befreien mit ihrer Hilfe die Gefangenen bei (3). Fühlen Sie sich jetzt schon stark genug, können Sie das Weltwunder (4) direkt angreifen. Ansonsten erobern Sie auf der Hauptinsel weitere Transportschiffe, bekehren mit einem Mönch einen Dorfbewohner und errichten auf der östlichen Insel eine Siedlung. Hier können Sie dann Ihre Armee in Ruhe für den Angriff ausbilden.



1: Verbündete Truppen & Schiffe 2: Jaguarkäfig 3: Tlaxcala 4: Weltwunder ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Boling Lake

In dieser Mission müssen Sie die Spanier und die Tlaxcala vernichten. Verstärken Sie dazu wie üblich die Verteidigungsanlagen. Gleichzeitig beginnen Sie damit, Pulverwagen und Pferde einzusammeln. Beide bringen Ihnen starke Einheiten ein, die zusammen mit Ihrer Armee leichtes Spiel mit den Tlaxcala haben dürften. Reichen Landtruppen nicht aus, schicken Sie zur Unterstützung eine Flotte mit. Nach dem Dorf sind die Spanier dran.

Broken Spears

Die entscheidende Schlacht um Tenochtitlan läuft in vier Phasen ab: Phase 1 umfasst die Verbesserung der Verteidigung (Türme und Tore). In der 2. Phase schalten Sie mit Ihrem Landheer die Armee von Cortez aus. Phase 3: Mit Belagerungsmaschinen und vielen Bodentruppen sind auch die Tlaxcala zu schaffen. Für Phase 4, den Angriff auf die Seemacht von Cortez, lassen Sie sich Zeit, denn Sie brauchen dafür eine starke Flotte.

KAMPAGNE „BATTLES OF THE CONQUERORS"

Tours (732)

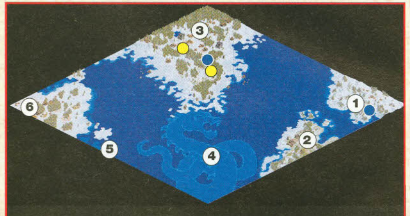
Steuern Sie Karl Martell sofort nach Tours (1). Konzentrieren Sie sich vollkommen auf die Verteidigung der Stadt. Lassen Sie sich nicht dazu verleiten, die Stadt mit Ihren Truppen zu verlassen, sondern wehren Sie nur die Angriffe auf die Stadt ab. Währenddessen treiben Sie die Forschung voran. Sobald Sie in der Lage sind, Paladine und Belagerungsmaschinen zu bauen, bilden Sie eine Armee aus diesen Einheiten aus. Damit vernichten Sie zuerst das Dorf der Berber bei (3). Danach ziehen Sie die Armee zum Heilen und Verstärken nach Tours zurück. Ist die Armee wieder fit, greifen Sie zu guter Letzt Poitiers (4) an.



1: Tours 2: Karl Matell 3: Berber 4: Poitiers ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Vinlandsaga (1000)

Jagen Sie zu Beginn die Wölfe in der Umgebung Ihres Dorfes. Nach der Jagd konzentrieren Sie sich auf den Holzabbau und das Anlegen von Feldern. Mit den damit gewonnenen Rohstoffen bilden Sie eine Armee aus Speerkämpfern aus, die Sie mit Transportschiffen nach Britannien (2) bringen. Haben Sie dort die Siedlung zerstört, bekommen Sie etwas Gold, mit dem Sie eine Armee für den Angriff auf Grönland (3) aufstellen können. Greifen Sie Grönland von der Ostküste an. Sobald es besiegt ist, errichten Sie an der Westküste einen Hafen. Von hier aus segeln Sie mit Ihrer Armee zu den Skraelingern (6) und zerstören alle Gebäude.



1: Erik der Rote 2: Britische Siedlung 3: Wikinger 4: Sea of Worms 5: Einsiedler 6: Skraelinger ●: Steinvorkommen ●]: Goldvorkommen

Hastings (1066)

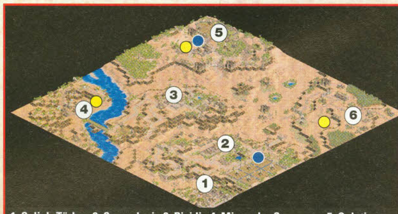
Bevor Sie als William der Eroberer England erobern, befestigen Sie ihr Lager in der Normandie weiter. Wehren Sie die Angriffe der Sachsen ab und warten Sie, bis Sie von Harald die Elite-Berserker bekommen. Mit ihnen greifen Sie den Hafen der Goten (4) an und errichten dort Ihren eigenen Hafen. Nun bauen Sie eine Flotte aus ca. 15 Schiffen. Damit erringen Sie die Seeherrschaft über den Kanal. Mit Transportschiffen bringen Sie dann Arbeiter auf die Isle of Wright (6), um die dortigen Vorkommen abzubauen. So gestärkt, bilden Sie eine Armee aus Paladinen, Mönchen und Trebuchets aus, die die Sachsen zuerst bei (5) angreifen. Sind die Sachsen dort geschlagen, ist Ihr nächstes Ziel die Burg von Harold.



1: Williams Burg 2: Goten 3: Haralds Wikinger 4: Hafen für die Invasion 5: Sachsen-Seemacht 6: Isle of Wright 7: Harolds Burg ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Manzikert (1071)

Mit Ihren Trebuchets greifen Sie Capadocia (2), Pisidia (3) und Galatia (4) der Reihe nach an. Dadurch bekommen Sie soviel Tributzahlungen, dass Sie ihre Armee weiter aufrüsten können. Wollen Sie jedoch auf Nummer Sicher gehen, treiben Sie zusätzlich Handel und vertreiben die Sarazenen (4) von den Goldvorkommen. Mit dem so gewonnenen Reichtum stellen Sie eine Armee aus schweren Reitern und Mönchen zusammen, die zusammen mit den Trebuchets keine Probleme mit Manzikert (6) haben sollten.



1: Seljuk-Türken 2: Cappadocia 3: Pisidia 4: Minen der Sarazenen 5: Galatia 6: Manzikert ● Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Agincourt (1071)

Dank der englischen Langbogenschützen dürften Sie keine Problem mit dieser Mission haben. Zuerst wehren Sie den Angriff der Franken ab, dann geht es weiter nach Voyeni (3). Sobald diese Siedlung zerstört ist, ziehen Sie nach Frevent, wo Sie Ihrer Armee eine Pause gönnen. Jetzt steht nur noch die Burg von Agincourt zwischen Ihnen und dem Sieg: Zerstören Sie die Burg, holen Sie sich die Trebuchets und schießen Sie sich mit ihnen den Weg zum Hafen frei.



1: Startpunkt 2: Weltwunder 3: Voyeni 4: Amiens 5: Frevent 6: Agincourt 7: Transportschiff 8: Henrys Burg ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Lepanto (1571)

Schicken Sie sofort zusätzliche Arbeiter zum Weltwunder. Damit diese ungestört arbeiten können, bauen Sie eine Flotte aus ca. 20 Schiffen. Mit diesen bewachen Sie die Küste und fangen alle gegnerischen Transporter ab. Für den Notfall bilden Sie aber trotzdem eine starke Reiterarmee aus, die gelandete Truppen schnell vernichten kann. Jetzt müssen Sie nur noch das Weltwunder zu Ende bauen und 200 Jahre abwarten und schon haben Sie gewonnen.



1: Weltwunder 2: Griechen 3: Türken ●:Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Kyoto (1582)

Landen Sie mit Ihren Truppen in der Nähe von Osaka (4). Mit den Petards sprengen Sie ein Loch in die Stadtmauer und rücken zum Dorfzentrum vor. Gehört die Stadt Ihnen, rüsten Sie Ihre Armee weiter aus. Elite-Samurai, Plänkler und Mönche sollten zusammen mit Belagerungskanonen keine Probleme haben, sich den Weg durch die Burgen von Kyoto (2) hindurch zu kämpfen. Ist auch die letzte Burg gefallen, können Sie beruhigt nach Osaka zurückkehren.



1: Lord Nobunaga 2: Burgen 3: Eigene Flotte 4: Osaka 5: Hyogo ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

Noryang Point (1598)

Reparieren Sie zu Beginn der Mission die angeschlagenen Verteidigungsanlagen und das Weltwunder. Gleichzeitig starten Sie den Bau einer Flotte aus verbesserten Galleonen. Die müssen die Angriffe der japanischen Seestreitkräfte zurückschlagen. Achten Sie auf steten Rohstoffabbau. Haben Sie die Angriffe unter Kontrolle, schicken Sie ein Transportschiff zu Admiral Yi (3). Mit seiner Geheimwaffe, den Schildkrötenschiffen, legen Sie dann die japanischen Häfen (5) tiefer und haben damit Korea gerettet.



1: Koreanisches Weltwunder 2: Japanische Räuber/ Transportschiff 3: Admiral Yi 4: Chinesen 5: Japanische Häfen ●: Steinvorkommen ●: Goldvorkommen

CHEATS

Folgende Cheats können Ihnen das Leben in Notlagen erheblich erleichtern (zur Eingabe einfach ENTER während des Spieles drücken):

Furios the Monkey Boy
Affe mit Kampfwerten 99, 99/99

Marco
Karte aufdecken

Polo
Kriegsnebel

Rock on
1000 Steine

lumberjack
1000 Holz

robin hood
1000 Gold

cheese steak
1000 Nahrung

natural wonders
Tiere steuerbar

resign
Aufgabe

i r winner
Sofortiger Sieg

i love the monkey head
Sehr schneller Späher

how do you turn this on
„Cobra"-Wagen

to smithereens
Kostenloser Petard

torpedo x
Besiegt Gegner Nr.x

black death
alle Gegner besiegt

aegis
Gebäude sofort fertig

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CULTURES

» Raus aus den Gummistiefeln, rein ins Drachenboot. «

DIE ENTDECKUNG VINLANDES

HERSTELLER: Funatics Development/THQ **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 6 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK: HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MB RAM **www.cultures.de**

Eine Horde abenteuerlustiger Wikinger bricht auf zum Sommerurlaub. Es geht ins schöne Amerika! Seien Sie mit von der Partie.



Nachdem Sie die anfänglichen Hürden genommen haben, wächst Ihre Siedlung von ganz allein. Die Comicgrafik erinnert stellenweise an Asterix und Obelix. Der Schnuckligkeitsfaktor mag daher für manchen Hardcorestrategen zu hoch sein.

FAKTEN

- Strategiespiel von den ehemaligen Siedlerproduzenten
- Tutorial mit 4 Missionen
- 12 Karten für Single- und Multiplayermodus
- Kampagne mit dreizehn Missionen
- Winter- und Sommerlandschaften

Dass Wikinger vor Kolumbus Amerika entdeckten, weiß heute jedes Kind. Neu ist jedoch: Was immer die Engländer behaupten mögen, die Nordmänner haben auch den endlosen Dauerregen erfunden. So richtig zufrieden sind die rothaarigen Gesellen mit ihrer wässrigen Errungenschaft allerdings nicht. Es wäre doch schön, wenn sich die Wolken mal wieder lichten würden. Denn selbst Dörfer plündern und Städte brandschatzen bringt bei scheinender Sonne mehr Spaß. Der faule Himmelskörper macht jedoch weiterhin Urlaub über den Kanaren. Das einzige, was die dichte Wolkendecke im kühlen Norden eines Tages zerreißt, ist ein glühender Meteor. Diesen halten die intellektuell herausgeforderten Normannen für die Sonne selbst. Klarer Fall: Das vermaledeite Ding ist hinunter gefallen, die wilden Skandinavier müssen es suchen und wieder oben anbringen. Was soll man auch anderes von einem Volk erwarten, dessen einzigen Exportprodukte aus Alkoholismus und wackeligen Holzmöbeln bestehen?

Wir stechen in See ...

So passiert das, was mit Amerika seit jeher geschehen ist: Irgendwer stolpert darüber, eigentlich auf der Suche nach etwas ganz anderem. Weil nun die vermeintliche Sonne (respektive ihre Einzelteile) irgendwo auf diesem neuen Kontinent herumliegen muss, lassen sich die Wikinger häuslich nieder, um die Rückführungsaktion in aller Ruhe durchziehen zu können. Und dementsprechend gestaltet sich der weitere Spielverlauf. Die Ansiedlung Ihrer Mannen geht recht geruhsam, bisweilen schon trantütig vonstatten. Sie steuern die pixeligen Gesellen einzeln über die sehr detaillierte Landschaft und üben sich als Meister des Micro-Managements. Ihre Aufgabe ist es, die Infrastruktur für die Nordmänner zu errichten, auch für deren Ausbildung und Fortpflanzung (!) zu sorgen. Das sieht wie

» Was soll man von einem Volk erwarten, dessen einzige Expore aus Alkoholismus und wackeligen Holzmöbeln bestehen?«





Das kleine Dorf der Eskimos bietet mit Sicherheit dringend benötigte Waren an. Mit der Figurenliste sehen Sie alle Einwohner des Dorfes auf einen Blick.



Ein Sturm zerstörte die Windmühle. An Nahrung gelangen Sie hier nur durch Jagdausflüge, Fischfang und Handel.

folgt aus: Ihre Leute verlassen das gelandete Schiff und Sie befehlen Ihnen den Aufbau von Holzfällerhütten, Mühlen, Bauernhöfen und so weiter und so fort.
Obwohl auch Ihre ungelernten Arbeiter manche dieser Aufgaben erledigen können, bleibt Ihnen im weiteren Verlauf nichts anderes übrig als die Pixelnormannen in verschiedene Berufszweige zu lenken. Ist die Ausbildung soweit fortgeschritten, dass der jeweilige Charakter einen Meisterbrief erhält, bekommt er neue Möglichkeiten der Wissenserweiterung. Der typische Taugenichts entwickelt sich zum Beispiel von einem Farmer zu einem Müller oder von einem Werkzeugbauer zum Speermacher. Das erlernte Wissen können Sie dann über Schulen an andere, ungelernte Zeitgenossen weitergeben.

... und dann in den Eskimo.
Eine Sache unterscheidet sich nicht vom echten Leben: Zur Fortpflanzung braucht es keine Bildung. Allerdings Ihre lenkende Hand. Als Kuppler sorgen Sie dafür, dass jedes Töpfchen sein Deckelchen findet. Im Menü der Frauen dürfen Sie dann auswählen, welches Geschlecht der unweigerlich der Ehe folgende Nachwuchs haben soll. Damit ist die Frauenbeteiligung nach nordischem Brauch jedoch schon beendet. Weibsvolk steht hinter dem Herd und bekommt Kinder... der Kreis anonymer Machos dankt es.
Weil Ihre kleinen Sprösslinge auch irgendwie versorgt werden müssen, das gute alte Amerika aber entgegen anderslautender Gerüchte kein Schlaraffenland ist, müssen Sie entsprechend Handel treiben. Suchen Sie sich Indianer- oder Eskimostämme und organisieren Sie dort die benötigten Rohstoffe.
Die kämpferische Auseinandersetzung mit den andersfarbigen Ureinwohnern überlassen Sie allerdings weitgehend den später folgenden Spaniern (etwa in Age of Empires II: The Conquerors). Sie können zwar auch Kasernen errichten und Truppen ausheben, dies macht jedoch nicht den überwiegenden Teil des Spiels aus. Ganz ohne Kampf geht es allerdings in den dreizehn Missionen nicht ab. Die künstliche Intelligenz ist im Kampf nicht übermäßig schwer zu bezwingen, so dass auch unerfahrene Wikinger bald die kühle Heimat gerettet haben dürften.

(vs)

DAMIAN KNAUS

Vielleicht gehöre ich auf Grund unserer hektischen Zeiten nicht mehr zu den geduldigen Menschen, aber müssen meine Wikinger wirklich so ein schnarchnasiges Tempo draufhaben? Oft sitze ich längere Zeit vor dem PC und warte, bis ein Siedler endlich seinen Meisterbrief schafft oder die lieben Kinder endlich ihr arbeitsfähiges Alter erreichen. Da würde nur noch eine Zeitbeschleunigung helfen. Während der tatenlosen Zeit entschädigt Sie dafür die wirklich gelungene Grafik des Spiels. Manchen sind die Schergen vielleicht schon eine Spur zu knuddelig geraten. Doch wer schon mit Siedler 3 auskam, wird sich auch mit Cultures anfreunden.

WERTUNG RCT: CULTURES

▲ PRO
- SIEDLER GEWINNEN BERUFSERFAHRUNG
- NIEDLICHE GRAFIK ...

▼ CONTRA
- ... FAST ZU NIEDLICH
- LANGWIERIGER AUFBAU

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS 78

SO FUNKTIONIERT CULTURES

Sie haben genügend Zeit, die knuddeligen Wikinger und die gelungene Grafik zu bewundern. Trotzdem gibt es ein paar Klippen zu umschiffen.



Cultures, das Spiel mit dem Hägar-Effekt...

Cultures verfügt ja leider nur über zwei verschiedene Geschwindigkeitsstufen. Dies kann einem aber gerade in der Anfangsphase sehr zu schaffen machen. Wollen Sie das Spiel zusätzlich beschleunigen, geben Sie im Hauptmenu das Wort "Funspeedup" ein. Ab jetzt haben Sie fünf Geschwindigkeitsstufen statt nur zwei zur Auswahl.

Erste Schritte

Ihre erste Aufgabe als Anführer des Wikingerstammes besteht darin, für ausreichend Nahrung zu sorgen. Die beste Möglichkeit, an Nahrungsmittel zu kommen, ist der Aufbau einer Brotproduktionskette. Da dies aber etwas zeitaufwendiger ist, benutzen Sie zur Überbrückung Jäger- und Fischerzelte. Beide Provisorien können Ihr Dorf für einen gewissen Zeitraum (Fische und Wild regenerieren sich nicht) mit Nahrung versorgen. Beginnen Sie trotzdem rechtzeitig mit dem Aufbau der Brotproduktion. Eine optimale Brotproduktionskette besteht aus einem Bauernhof (2 Farmer), einer Mühle (Müller und Träger) und einer Bäckerei (Bäcker und Träger).

Paralell zum Start der Nahrungsmittelproduktion beginnen Sie mit dem Bau von Wohnungen. Um aber keinen Platz und keine Resourcen zu verschwenden, bauen Sie von Anfang an keine Wohnzelte, sondern Zweifamilienhäuser. Damit Sie diese bauen können, benötigen Sie ein Lehmarbeiterzelt und einen Meister-Lehmsammler. Wie viele Häuser benötigen sie dann ? Dies ergibt sich aus der Zahl der Arbeiter, die fest in einer Produktionsstätte arbeiten. So sollten Sie z.B. für die oben erwähnte Produktionskette drei Zweifamilienhäuser bauen. Übertreiben Sie es aber nicht mit dem Wohnungsbau, um nicht unnötig die Landschaft zuzubauen, denn Arbeiter wie z.B. der Bauarbeiter und der Kundschafter kommen gut ohne Wohnung zurecht. Achten Sie außerdem darauf, daß die Wohnungen sich möglichst nahe bei den entsprechenden Produktionsstätten befinden, damit durch die kürzeren Wege nach Hause die Produktion möglichst wenig unterbrochen wird.

Sobald die ersten Wohnhäuser gebaut sind und die Nahrungsmittelproduktion läuft, steht dem Wachstum des Dorfes fast nichts mehr im Weg. Alles, was Sie dafür jetzt noch benötigen, sind ein paar glückliche Ehepaare. Dabei ist es aber nicht nötig, jeden Mann im Dorf auch zu verheiraten. Damit alle Männer gut versorgt werden,

Dank dieser Bäckerei hat Ihr Dorf für lange Zeit keine Nahrungssorgen mehr.

reicht es vollkommen aus, wenn in jedem Wohnhaus eine Frau wohnt, sprich ein Ehepaar pro Zweifamilien- oder Dreifamilienhaus lebt. So werden alle Männer, die in diesem Haus wohnen, automatisch von der Frau mitversorgt. Daraus ergibt sich dann auch logischerweise das Verhältnis von männlichem Nachwuchs zu weiblichem Nachwuchs: Je nachdem, welche Wohnhäuser Sie besitzen, kommen auf zwei oder drei Jungen je ein Mädchen.

Die weitere Produktion

Am Beginn des Ausbaus des Dorfes und der Produktion stehen fünf Gebäude: Holzfällerzelt, Jägerzelt, Lehmarbeiterzelt, Bauernhof und Steinmetzzelt. Alle fünf haben gemeinsam, daß sie zum einen für den Ausbau des Dorfes wichtige Baustoffe liefern und gleichzeitig die dort hergestellten Materialien auch wichtige Rohstoffe für die verschiedensten Güter sind (siehe auch Kasten). Damit Ihnen diese wichtigen Rohstoffen niemals ausgehen, sollten Sie sich an folgende Regel halten: Für jede Produktionsstätte, die von dem Gebäude versorgt wird, beschäftigen Sie dort einen Arbeiter. Beispiel: Ihr Holzfällerzelt versorgt eine Wekrzeugschreinerei und eine Möbelwerkstatt mit Holz. In diesem Fall setzen Sie mindestens zwei Holzfäller ein. Ausnahme von dieser Regelung ist das Lehmarbeiterzelt: Lehm wird nicht sehr oft benötig, so daß hier ein Arbeiter vollkommen ausreicht.

Diese Gebäude sind aber nur der Anfang vieler Produktionsketten, die Sie benötigen, um Güter für Ihre Leute herzustellen. Damit Sie im Spiel nicht die Übersicht verlieren, listen wir im Folgenden alle Produktionsketten kurz auf.

- **Holzwerkzeug:** Holzfällerzelt -> Werkzeugschreinerei
- **Eisenwerkzeug**: Eisenmine -> Eisenschmelze -> Werkzeugschmiede
- **Geschirr:** Lehmarbeiterzelt -> Töpferei
- **Möbel:** Holzfällerzelt -> Möbelwerkstatt
- **Schuhe:** Jägerzelt ->Schusterei
- **Öl:** Pilzsammlerhütte -> Tempel
- **Speer:** Holzfällerzelt -> Speermacher
- **Bogen:** Holzfällerzelt und Jägerzelt -> Bogenschnitzerei
- **Schwert:** Eisenmine -->Eisenschmelze -> Schwertschmiede
- **Lederrüstung:** Jägerzelt -> Lederschneiderei
- **Waffenrock:** Schäfferhütte-> Webstube
- **Eisenrüstung:** Eisenmine -> Eisenschmelze -> Rüstungsschmiede
- **Bier:** Brunner und Bauernhof -> Brauerei
- **Gold:** Goldmine ->Goldschmiede

Errichten Sie eine dieser Produktionsketten, beachten Sie bitte unsere folgenden Empfehlungen:

1 Richten Sie Ihre Produktion einzig und alleine auf Ihr Missionsziel aus. So besteht nicht die Gefahr, daß Sie sich verzetteln und Sie sparen viel Zeit, Platz und Rohstoffe.

2 Wichtig für einen schnellen und effektiven Ablauf der Produktion sind besonders kurze Wege zwischen Gebäuden, die von einander abhängig sind (z.B.: Bäckerei, Brunnen und Mühle). Unterstützen Sie die Arbeiter, indem Sie in den Produktionsstätten Träger einsetzen. Sinnvoll vor allem in Gebäuden, die zwei oder mehr Rohstoffe zur Produktion benötigen. Können Sie in Gebäuden keine Träger einsetzen, dann weisen Sie sie den Lagern zu und steuern Sie von dort, durch die Einstellung des Arbeitsbereichs.

3 Weiter beschleunigt wird der Ablauf der Produktion durch den Bau von Straßen. Sie sind zwar nicht zwingend erforderlich, aber sobald sie da sind, werden sie auch benutzt und beschleunigen die Bewegung der Dorfbewohner. Der Straßenbau hat allerdings den Nachteil, das für ihn viele Steine benötigt werden. Deswegen beschränken Sie sich nur auf die allerwichtigsten Verbindungen innerhalb des Dorfes.

4 Nutzen Sie Liste der Produktionsketten, um Überschneidungen zu finden und diese in Ihren Produktionsketten auszunützen. Z.B.: Sie produzieren Eisenwerkzeug und Schwerter. Dann benötigen Sie nicht zwei Minen und Schmelzen, sondern können sich auf jeweils eine beschränken. →

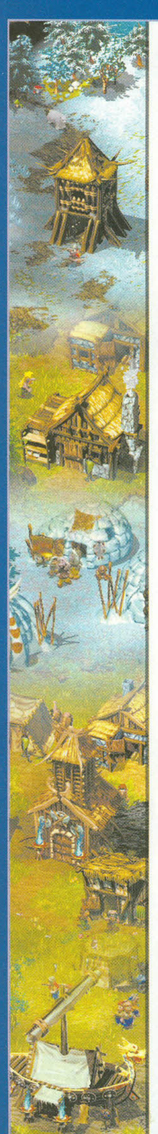
ÜBERLEBENSWICHTIG: DIE HANDELSWEGE

Handel ist in den meisten Missionen die wichtigste Vorraussetzung , um eine Mission erfolgreich abzuschließen. Dazu müssen Sie zuerst mit Kundschaftern den Handelspartner und den Weg dorthin finden. Beim Handelspartner angekommen, erfahren Sie, was Ihr Gegenüber handeln möchte. Schicken Sie daraufhin den Händler mit der entsprechenden Ware los. Damit der Händler den Weg aber auch findet, errichten Sie mit dem Kundschafter Wegweiser, denen der Händler folgen kann. Außer dem Handel mit anderen Dörfern ist der Händler aber auch ein wichtiges Instrument für die Expansion des Dorfes. Mit einem Händler und einem Netz aus Lagergebäuden können Sie ein großes Dorf mit Rohstoffen versorgen, indem Sie die Rohstoffe mit Händlern zwischen den verschiedenen Lagern hin und her transportieren. Auf die gleiche Art und Weise können Sie auch Außenlager bei wichtigen Rohstoffen wie Eisenminen errichten und sie trotzdem mit allen wichtigen Gütern versorgen. Die Warenströme steuern Sie über die Einstellung der Mindest- und Wunschmenge, die in einem Lager verbleiben sollen.


Der Kundschafter beschafft die Infos über mögliche Handelspartner und -waren

Effizienzsteigerung: Träger können die Arbeiter wesentlich entlasten. Und Händler besorgen jene Rohstoffe, die Ihnen fehlen.







Verknüpfen Sie wichtige Produktionsstätten im Spiel mit Straßen, um die Transporte zwischen den Gebäuden zu beschleunigen.

Bedürfnisse & Berufe

Zusätzlich zu den üblichen Aufgaben eines Aufbauspieles gehört es in "Cultures" zu Ihren Aufgaben, sich um die Bedürfnisse ihres Volkes zu kümmern. Jeder der Wikinger hat diese Bedürfnisse, die sich in vier Werten äußern: Nahrung, Schlaf, Unterhaltung und Religion. Nahrung und Schlaf entstehen unabhängig von Beruf und Geschlecht, Unterhaltung und Religion nur bei bestimmten Berufen. Für jedes Bedürfniss gibt es verschiedene Wege, es zu befriedigen (siehe Tabelle). Ihre Aufgabe ist es, die Wege zur jeweiligen Quelle möglichst kurz zu halten, damit die Pausen, die durch die Befriedigung der Bedürfnisse entstehen, möglichst kurz sind.

- **Bedürfnis** Quellen
- **Nahrung** Wohnung, Beerenbüsche, Lager, Produktionsstätten für Nahrung, Schlaf/Boden, Wohnung, Wohnung mit Möbel
- **Unterhaltung** Gespräch mit herumlaufenden Wikingern (zeitaufwendiger) oder Gespräch mit Frau im Wohnhaus
- **Religion** Haupthaus, Tempel oder Wohnhaus (wenn Feuer mit Öl entzündet wurde)

Jeder Mann Ihres Dorfes hat neben seinen Bedürfnissen auch einen Beruf. Diesen bekommt er aber nicht automatisch, sondern er muss ihn erst erlernen. Dies geschieht entweder durch die Ausbildung zu diesem Beruf oder in einer Schule.

Die Ausbildung ist der längere Weg, hat aber den Vorteil, daß die Wikinger dadurch an Erfahrung gewinnen. Außerdem erfordert es Planung und Vorausschau, da fortschrittlichere Beruf erst gelernt werden können, sobald die Ausbildung vorhergehenden Berufe abgeschlossen wurde. Leichter und schneller geht es über die Schule. Sobald es einer Ihrer Wikinger zum Meister in einem Beruf gebracht hat, kann dieser Beruf in der Schule von jedem Wikinger gelernt werden. Allerdings bekommt er dann keine Erfahrungspunkte. Im späteren Spiel werden Sie aber nicht um die Ausbildung in der Schule herum kommen, da sehr oft viele Arbeiter eines Typus auf einmal benötigen werden.

Die gewonnenen Erfahrungspunkte kann ein Wikinger auf seine vier Fertigkeiten Stärke, Ausdauer, Redekunst und Frömmigkeit verteilen. Diese Fertigkeiten sorgen für eine effektivere Bedürfnisbefriedi-



Den besten Überblick über die Produktion im Dorf verschaffen Sie sich mit Hilfe der Statistiken.

DIE WICHTIGSTE INFRASTRUKTUR

Rohstoff	Produktionsort	wird benötigt für...
Holz	Holzfällerzelt	alle Gebäude, Metallverarbeitung, Werkzeug- und Waffenproduktion
Leder	Jägerzelt	alle Zelte, Lederrüstung, Schuhe
Lehm	Lehmarbeiterzelt	einige Gebäude der zweiten Generation, Geschirr
Weizen	Bauernhof	alle Häuser, Brot und Bier
Stein	Steinmetzzelt	fortgeschrittene Gebäude, wie z.B. Werkzeugschreinerei oder Schusterei

gung: Stärke senkt den Nahrungsmittelbedarf, Ausdauer verringert das Schlafbedürfnis, Redekunst steigert die Effizienz von Unterhaltungen und Frömmigkeit senkt das Religionsbedürfnis. Die Fertigkeiten werden aber nicht für alle Berufe gleich stark benötigt. Stärke und Ausdauer benötigen grundsätzlich alle Berufe. Religion wird nur von einigen Experten wie Bogen- und Speermacher, Bierbrauer, Gold-, Schwert- und Werkzeugschmied benötigt. Redekunst ist die unwichtigste Fertigkeit, da ein kurzes Gespräch zur Befriedigung des Unterhaltungsbedürfnis ausreicht.

Wo bitte geht´s zum Krieg?

Obwohl bei Cultures das Schwergewicht eindeutig nicht auf der Kriegsführung liegt, werden Sie nicht umhin kommen, den ein oder andern Kampf gegen feindliche Stämme auszutragen. Dabei sollten Sie immer berücksichtigen, dass Verteidigung immer wichtiger ist als der Angriff. Dabei helfen vor allem Verteidigungstürme. Besetzen Sie diese mit Bogenschützen und Sie können so manchen Angriff abschlagen. Achten Sie nur darauf, nach jedem Angriff beschädigte Türme mit Bauarbeitern zu reparieren. Außer den Bogenschützen, die Verteidigungstürme und Angriffstruppen unterstützen, stehen Ihnen noch Speer- und Schwertkämpfer zur Verfügung. Wer mit dem scharfen Bihänder fuchtelt, gehört ganz klar zu den besten Truppen im Spiel. Schwertträger sind daher Ihre erste Wahl bei Angriffen auf gegnerische Dörfer, aber sie sind durch die Schwerter und Eisenrüstung auch sehr teure Einheiten. Genau andersherum verhält es sich mit den Speerkämpfern. Sie sind im Kampf durch die Holzwaffe Speer und die Lederrüstung eher schwach, aber dadurch auch sehr günstig, so daß Sie die Schwäche der Speerkämpfer durch reine Masse ausgleichen können.

Alle Soldaten haben einen Nachteil, den Sie nicht vergessen sollten: Sie essen und schlafen nicht selbständig, sondern Sie müssen Ihnen den Befehl dazu geben. Dies kann aber gerade bei Angriffen auf weit entfernte feindliche Dörfer sehr störend sein. Stellen Sie deswegen sicher, dass Ihre Soldaten sich vor einem Angriff ausruhen und auch ausgiebig essen. Damit die Truppen im Feindesland nicht verhungern, rüsten Sie die Truppen mit Bier aus (kein Scherz!).

Noch ein Bonus-Level

Im Hauptmenu haben die Entwickler von Cultures einen kleinen Bonus-Level versteckt. Um ihn zu starten, klicken Sie auf das Herz, das in den Stein eingeritzt ist.Im Bonus-Level angekommen, decken Sie das Geheimnis der Culture-Entwickler auf... Viel Spaß!

BONUS-SACHE

Außer den erwähnten Wegen, die Produktion zu steigern oder die Bedürfnisse der Wikinger zu befriedigen, gibt es noch einen zusätzlichen: die Bonusgegenstände. Sie lassen sich in die Klassen Werkzeuge und Haushaltswaren unterteilen.

Werkzeuge sind die Holz- und Eisenwerkzeuge. Mit ihnen erhöhen Sie die Produktivität des mit ihnen ausgestatteten Arbeiters. Die Steigerung beträgt mit Holzwerkzeug 300 % und mit Eisenwerk 400 % (gegenüber einem ungelernten Arbeiter). Haushaltswaren wie Geschirr, Möbel, Öl und Schuhe helfen, die Befriedigung der Bedürfnisse zu verbessern. Geschirr verdoppelt die Nahrungsmenge einer Wohnung, Möbel verbessern den Schlaf und Öl sorgt dafür, dass ein Wikinger auch zu Hause sein Religionsbedürfnis befriedigt. Schuhe dagegen steigern nicht direkt das Wohlbefinden, sondern sorgen dafür, daß weniger Hunger und Schlaf entstehen.



Die Brauerei

Das Wohnzelt

Das Einfamilienhaus

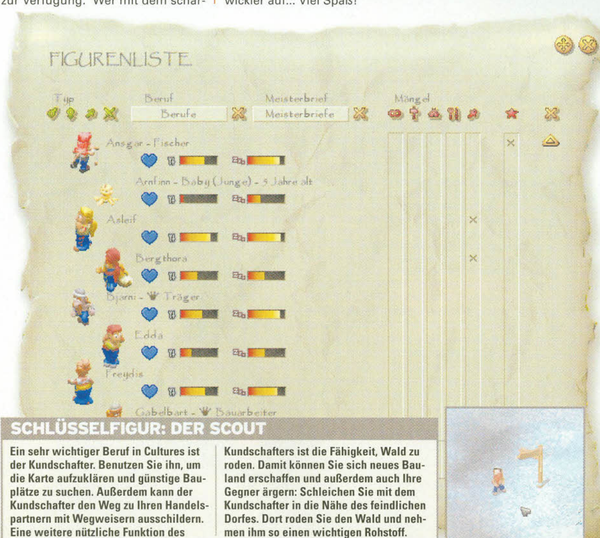


Das Standardtempel

Die Goldschmiede

Die Kaserne

Die Dorfschule



SCHLÜSSELFIGUR: DER SCOUT

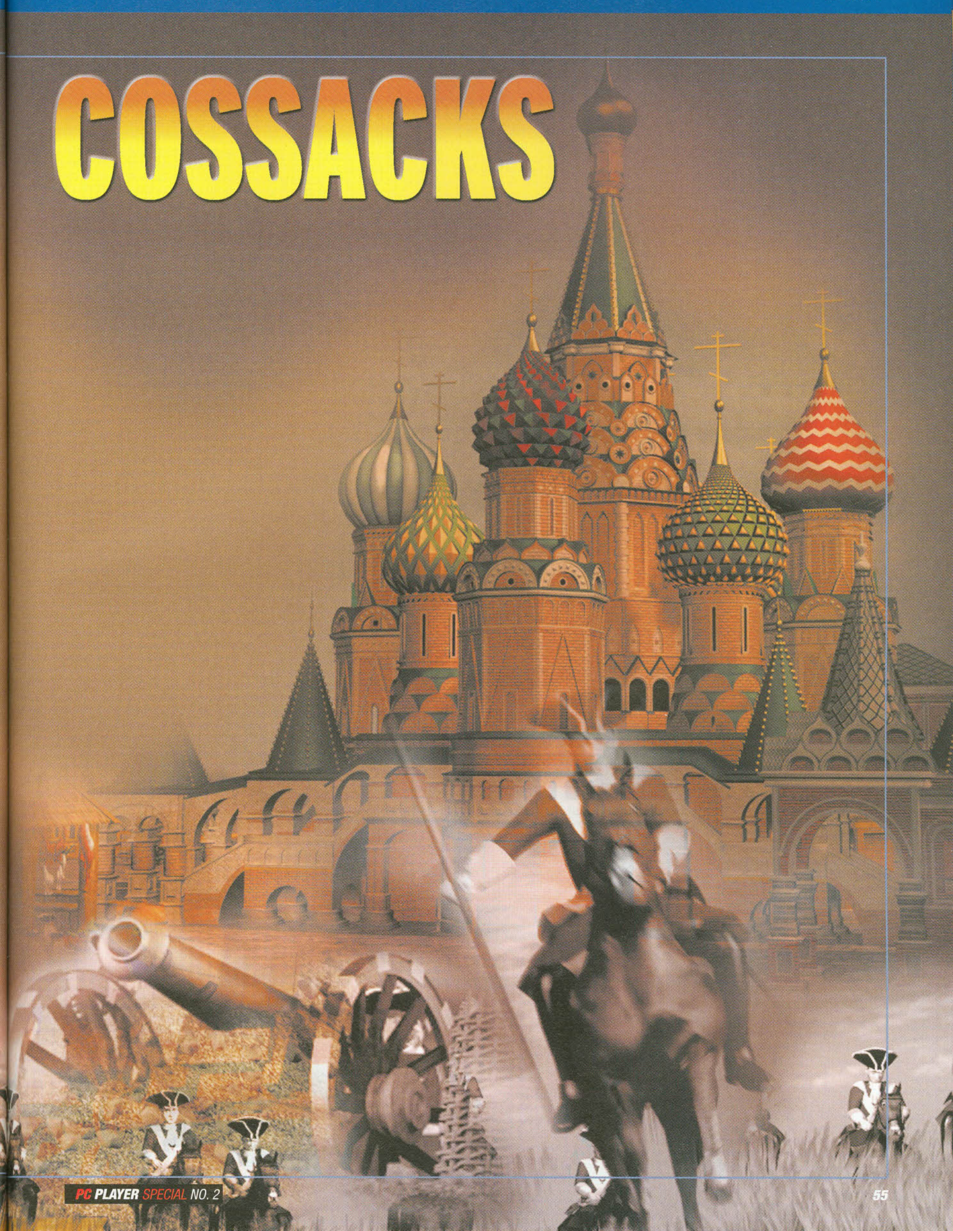
Ein sehr wichtiger Beruf in Cultures ist der Kundschafter. Benutzen Sie ihn, um die Karte aufzuklären und günstige Bauplätze zu suchen. Außerdem kann der Kundschafter den Weg zu Ihren Handelspartnern mit Wegweisern ausschildern. Eine weitere nützliche Funktion des Kundschafters ist die Fähigkeit, Wald zu roden. Damit können Sie sich neues Bauland erschaffen und außerdem auch Ihre Gegner ärgern: Schleichen Sie mit dem Kundschafter in die Nähe des feindlichen Dorfes. Dort roden Sie den Wald und nehmen ihm so einen wichtigen Rohstoff.

Strategiespiel für Profis

EUROPEAN WARS:

HERSTELLER: CDV **TESTVERSION:** Goldversion vom Oktober 2000 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98, NT, 2000, ME **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 8 via IPX und TCP/IP **3D-GRAFIK:-** nein, Beschleunigerkarte nicht erforderlich **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 200 MByte auf HDD **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 MByte RAM, 4 MByte Grafikkarte, 12x CD-ROM **www.cdv.de**

Kosaken waren abtrünnige Bauernkrieger, die in Rußland durch ihre Reiterei und ihren wilden Kampfesmut zur gefürchteten Legende wurden. Werden Sie ihr berühmtester Feldherr und erobern ganz Europa!


COSSACKS

Strategiespiel für Profis



Die Hauptstadt der Schweden, womöglich das künftige Stockholm....

Von einem Offizier geführte Regimenter nehmen am Zielort ihre Formation ein

Elitetruppe: Ohne Kavallerie ging im späten Mittelalter fast nichts.

In Kiev, Hauptstadt der Ukraine und lange Zeit Hauptstützpunkt der Kosaken, entsteht zur Zeit European Wars: Cossacks. Es soll noch pünktlich zu Weihnachten im Laden stehen. Das Team von PC Player Special durfte das fertige Spiel als erste einem ausführlichen Test unterziehen. Unser Eindruck: Das anspruchsvolle Echtzeit-Strategiespiel bietet ein hohes Niveau an strategischer und taktischer Finesse, dürfte aber Anfänger wie Fortgeschrittene gnadenlos überfordern...

Der erste Kontakt mit dem Spiel zeigt die übliche Ansammlung historisch geprägter Gebäude und folkloristisch gekleideter Untertanen. Die Optik überzeugt nicht gleich, denn die Grafik wirkt weniger plakativ als zum Beispiel bei Age of Empires. Erst im Laufe des Spiels entwickelt sich dank weitreichenden Optionen das von Strategen so geschätzte »barocke Schlachtengemälde«.

Notwendiger Lehrgang

Zunächst kann sich der frischgebackene Jung-Kosake im ausführlichen Tutorial über die Geheimnisse der Kriegsführung jener Zeit belehren lassen. Doch nicht nur die legendären Reiterschlachten müssen Sie beherrschen, sondern Sie werden auch als Staatsmann eingesetzt. Schließlich wurde hier die Ökonomie viel breiter angelegt als bei der strategischen Konkurrenz

FAKTEN

- Forschungsbaum mit über 300 Entwicklungen
- 16 Nationen stehen zur Auswahl
- Infanterie, Reiterei, Artillerie und Flotten
- 64 Bewegungsphasen für Schiffe
- 6 Ressourcen
- Guerilla-Taktik möglich
- 5 Kampagnen



Ahoi: Cossacks ermöglicht herrliche Flottenparaden

Praktisch: Immer wieder werden Hinweise eingeblendet

und erinnert daher etwas an Aufbauspiele wie Anno 1602. Holz und Stein dienen zum Errichten von Gebäuden, emsige Arbeiter schaffen das Baumaterial herbei. Nahrung muß immer vorrätig sein, damit keine Hungersnot einsetzt - diese würde die Reihen der Untertanen deutlich dezimieren.

Eisen und Kohle werden in schnell errichteten Minen abgebaut und einerseits für die Herstellung von Waffen, andererseits als Munition für die Artillerie (auch der Schiffe) benötigt. Ein Engpaß in der Eisen- und Kohleversorgung stoppt daher nicht nur die Produktion der schlagkräftigsten Einheiten, sondern lassen darüber hinaus auch die Mündungen der Geschütze schweigen, was zu peinlichen Situationen im Felde führen kann.

Für alle diese Aufgaben wie Rohstoffversorgung und Neubau weiterer Gebäude werden Massen von Arbeitern benötigt. Aber auch die Armeen nehmen schnell epische Größen an - schließlich gestattet Cossacks satte 8000 Einheiten auf einer Karte. Das ist eine ganz neue Dimension. Wer also bisher →

Venedig bei Tag - und im Trockenen. Zu jeder Einheit gibt es ein Infofenster (oben rechts).

FOLGEN DER BEWAFFNUNG

Soldaten mit Handfeuerwaffen treffen natürlich nur auf kurze Entfernung

Schützenreihen feuern langsam und weichen Angreifern aus

Mit dem Degen entwickelte sich das Fechten zur Kunstform.

Der einschneidige Säbel ist die bevorzugte Nahkampfwaffe berittener Offiziere.

Für jede nur denkbare Rüstungsart gibt es einen passenden Dosenöffner.



Ein kühner Sturmangriff auf einen unvorbereiteten Feind, der die Zerstörung eines Bergwerks zur Folge hat...

...und zu Angst und Schrecken unter den Türken führt

Eine stolze Fregatte, die manche Yacht versenken kann.

glaubte, Massenschlachten auf dem Bildschirm zu kennen, wird hier zügig eines Besseren belehrt. So stolze Heere verlangen aber auch nach gesteigerter Kontrolle. Im Zeitalter der Könige und Ritter genügte es noch, Rahmen aufzuziehen und Feinde anzuklicken. Nun stellt die Renaissance - historisch korrekt - neue Befehlsstrukturen zur Verfügung. Mit Hilfe eines Offiziers und eines Trommlers lassen sich Infanteristen, die tragende Säule der Kriegführung, zu Karrees zu je 36, 72 oder 144 Mann schmieden, was ihnen zudem eine stark erhöhte Schlagkraft verschafft. Da die Ausrichtung der Frontlinie in diesem kriegerischen Zeitalter immens wichtig geworden war, erhält der absolutistische Oberbefehlshaber die Möglichkeit, bei gedrückter rechter Maustaste einen Pfeil in beliebiger Richtung am Zielort eines Aufmarsches zu markieren. Dort angekommen, stellen sich die Truppen mit Blick in die befohlene Richtung auf. Gerade bei Musketenschützen ist das ein nicht zu unterschätzender taktischer Vorteil.

Schlachtenformation sind eine Sache, blitzschnelle Kavallerieangriffe eine andere. Ein spezielles Feature von Cossacks läßt eine bisher neue Strategie zu: den Guerillakrieg. Da unverteidigte zivile Gebäude und Einheiten "erobert" werden können, sich also einer feindlichen Übermacht ergeben, kann ein Angriff der Reiterei zur rechten Zeit den Gegner wichtiger Teile seiner Rohstoffproduktion berauben. Leider beherrscht der Computer diese Taktik ebenfalls...

Artillerie - sorgsam unterteilt in direktfeuernde Kanonen und ballistische, d.h. in hohem Bogen schießende Haubitzen und Mörser - richten verheerenden Schaden an: Die Geschosse zersieben Gebäude und reißen klaffende Lücken in enggestaffelte Formationen. Die Reichweite dieser Feldschlangen und Feuerspucker ist unverschämt hoch und erfordert auf beiden Seiten flexibles Vorgehen.

Einer der echten Glanzpunkte aber sind die gewaltigen Seeschlachten dieser Epoche, wo flinke Yachten, geruderte Galeeren, stolze Fregatten und mächtige Linienschiffe aufeinandertreffen. Schön animiert mit wehenden Flaggen und geblähten Segeln werden Kanonenduelle ausgefochten, bei denen Treffer mit herumwirbelnden Trümmern und Fehlschüsse mit hochaufspritzenden Wasserfontänen quittiert werden. Durch insgesamt 64 Bewegungsphasen fallen Drehungen und Kurswechsel der Marineeinheiten sichtbar natürlicher aus als bislang - die meisten Spiele gaben sich noch mit 8 Richtungen und entsprechend eckigem Segelverhalten zufrieden. Farbenprächtig wird es bei der Wahl der Nationen, denn 16 Kontrahenten ringen um die europäische Hegemonie: damalige Supermächte wie England und Frankreich, aufstrebende Staaten wie Preußen und Rußland, nieder-



Die Städte verfügen über zeitgemäßes Kopfsteinpflaster

Ein befestigtes Holzfällercamp.

Wir legen die Hauptstadt der Preussen in Schutt und Asche. Nach Beilegung der Feindseligkeiten wird unser unaufhaltsamer Aufstieg grafisch präsentiert, dazu die Zeitskala der Erfindungen.

Militärgebäude werden nur durch Artillerie oder Handgranaten zerstört

gehende Mächte wie Portugal, die Niederlande und Spanien oder Außenseiter wie Piemont, die Ukraine oder Algerien. Jede kriegführende Partei verfügt dabei über ein eigenes Grafikset für Gebäude, eigene Technologien, spezielle Units und eine Balance der Streitkräfte, die den nationalen Charakter widerspiegelt.

Der geschichtliche Hintergrund des Spiels wird vom Zeitalter der Aufklärung gestellt, der Renaissance, die trotz hehrer humanistischer Ideale Europa mit heftig wütenden Kriegen überzog. Im 17. und 18. Jahrhundert machte sich der Einfluß von Wissenschaft und Technik deutlich bemerkbar und führte zu spürbaren Verbesserungen im Feldanbau, dem Bauwesen und eben der Kriegführung.

Technologie spielt daher eine tragende Rolle. Etwa 300 Upgrades und Entwicklungen, die teilweise horrende Ressourcenmengen verbrauchen, lassen ganz eigene Strategien zu: bis an den Kragen gerüstete Elitekavalleristen können unverhältnismäßig große Infanteriebataillone zersprengen; erhöhte Feuerfrequenz und Reichweite sichern die essentiell wichtige Seeüberlegenheit; Forschung im Agrarbereich und Verbesserung der Bergbautechnik stellen den Nachschub sicher. Wegen der damit verbundenen Kosten wird es kaum je möglich sein, alles zu erforschen.

Die Tutorialkampagne läßt kaum Wünsche offen - sie erklärt alles bis ins kleinste Detail. Die insgesamt vier Kampagnen — je eine französische, englische, russische und ukrainische — stellen den Spieler Mission für Mission vor neue taktische und strategische Puzzles. Von einfachen search-and-destroy-Aufgaben über Koloniegründungen bis zu Piraterie und Riesenschlachten reicht dabei die Palette der Aufträge, die immer wieder neue Herausforderungen beinhalten. Hinweise und Unteraufträge werden eingeblendet, neue Nachrichten verändern die Lage. Da das Lösen der schweren Missionen schon einmal mehrere Tage in Anspruch nehmen kann, dürfte es halbe Ewigkeiten dauern, bis selbst ein gewiefter Bildschirmgeneral die Kampagnen absolviert hat. Aber es gibt ja auch noch die Einzelmissionen, die schon schwer genug sind...

Einer der Glanzpunkte von European Wars: Cossacks ist der Kartengenerator, der dank umfangreichen Einstellmöglichkeiten immer neue Maps für Solo- und Multiplayereinsatz hervorbringt. Im Multi-Modus kann sich das Spiel ebenfalls gegen die Strategiekonkurrenz behaupten - die großen Karten gestatten sowohl individuelle Entwicklung als auch unterschiedliche Strategien.

(rm)



RALF MÜLLER

European Wars: Cossacks stammt zwar nicht von einem großen, berühmten Spielepapst, sondern von einer ukrainischen Startup-Company, kann sich aber im internationalen Vergleich sehen lassen. Auf den ersten Blick erscheint es etwas blasser als das farbenfrohe Age of Empires. Die Liebe zum Detail wird aber bei etwas genauerem Hinsehen deutlich: 16 unterschiedliche Baustile, exzellente Schiffs- und Wasseranimationen sowie die vielen Einheiten auf der Landkarte erfreuen des Strategen Auge. Die vielen Optionen überfordern uns nicht gleich, da das Tutorial an die zahlreichen strategischen Varianten des Spiels heranführt. Doch nur ausgesprochene Strategieprofis werden Cossacks ins Herz schließen. Warum? Erstens: Endlich wieder Seeschlachten! Zweitens: Bockeschwere Landschlachten! Vor allem die weitreichenden Geschütze des Gegners treiben mich in den Wahnsinn! Und auch seine brillante Guerilla-Taktik. Eine echt krass fette Herausforderung...!

WERTUNG EUROPEAN WARS: COSSACKS

▲ PRO
- FORSCHUNGSBAUM
- GEBÄUDEARCHITEKTUR
- TAKTISCHE VIELFALT

▼ CONTRA
- SUPERSCHWER
- VIELE KLEINE UNGEREIMTHEITEN

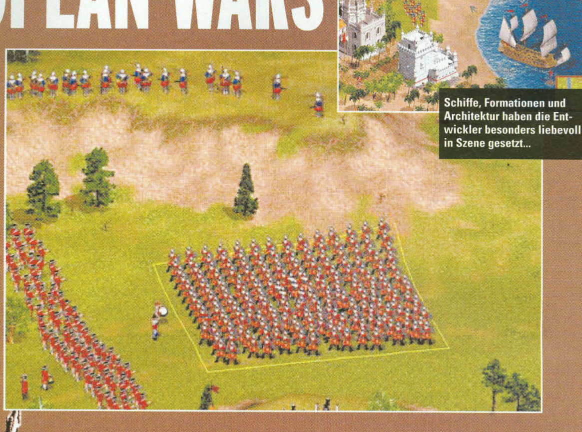
GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	90
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-





SO ÜBERSTEHEN SIE DIE EUROPEAN WARS

Nach dem erfolgreichen Weltkriegsepos Sudden Strike unternimmt CDV mit European Wars: Cossacks gleich den nächsten Feldzug. Damit Sie ihn heile überstehen, haben wir diesen Strategie-Berater vorbereitet.



Schiffe, Formationen und Architektur haben die Entwickler besonders liebevoll in Szene gesetzt...

Cossacks verbindet auf manchmal trickreiche Weise Aufbaustrategie à la Anno 1602 mit historischer Kriegführung im Stil der Age of Empires-Serie. Dabei unterscheidet sich das Vorgehen des Spielers deutlich nach den Missionen und den Multiplayer- und Skirmishspielen. Während erstere klar definierte Ziele haben und eine relativ lineare Vorgehensweise erfordern, gilt es im freien Spiel gegen Mensch und Maschine, eine eigene Strategie zu entwickeln.

Auf den zufallsgenerierten Karten stehen alle 16 Nationen zur Verfügung. Diese unterscheiden sich teilweise beträchtlich, was Technologien und die Art der Kampfeinheiten betrifft. Nicht nur die Kosten der diversen Soldaten unterscheiden sich von Nation zu Nation, sondern auch schon das bloße Vorhandensein - so haben die Ukrainer zum Beispiel von Anfang an die schnellen Kosakenreiter im Programm. Andere Nationen können diese Blitzkrieger nur für viel Gold im Diplomatiezentrum anheuern. Dafür sieht es bei den Fußtruppen düster aus, die Herren der Steppe haben keine gepanzerte Infanterie, so daß massive Pikenangriffe des Gegners üble Folgen haben können.

Aber zunächst steht der Aufbau der eigenen Ökonomie im Vordergrund, an erster Stelle die Landwirtschaft. In der schnell errichteten Schmiede, wie auch in

der Mühle selbst, sind Upgrades durchzuführen, die den Feldbau erheblich intensivieren und so genug Nahrung für einen schnellen Aufbau und zahlreiche technische Verbesserungen bereitstellen. Ist die Akademie erst einmal errichtet, können weitere grundlegende Technologien erforscht werden. Die Spielbalance bringt es aber mit sich, daß gerade die interessanteren, militärischen Fortschritte extrem viele Ressourcen verschlingen, so daß es kaum gelingen wird, alle Optionen zu nutzen. Konzentrieren Sie sich daher anfangs auf Erkenntnisse wie "Geologie", die alle Minerallagerstätten auf der Karte aufdeckt und in der Übersichtskarte als gelbe Punkte markiert. Verbesserungen in der Holz- und Steingewinnung setzen ausserdem Arbeitskräfte frei bzw. steigern die Produktion beträchtlich. Falls zu Forschungs- und Herstellungszwecken momentan Gold oder andere Rohstoffe fehlen, können diese im Markt eingetauscht werden. Vergessen Sie nie, ihre Truppen in der Kaserne und im Reitstall zu trainieren. So erhalten diese eine enorm gesteigerte Kampfkraft, die auch eine zahlenmäßige Überlegenheit des Feindes wettmachen kann. Produzieren Sie eine eine ausgewogene Mischung der verschiedenen Truppengattungen, so sind z.B. Musketiere hinter einem Wall von Pikenieren sehr viel effektiver. Reiter eignen sich sowohl zum erforschen der Karte als auch zur Eroberung ungeschützter feindlicher Zivilgebäude. Um solche Blitzattacken abzuwehren, empfiehlt sich der frühe Aufbau von Stadtmauern oder wenigstens von Palisaden. Kanonentürme verleihen der eigenen Festung einen gewissen Schutz, sind aber gegen anrückende Grenadiere mit Handgranaten relativ machtlos. Sie erhalten aber durch individuellen Ausbau eine spürbar gesteigerte Feuerkraft. Sehr wirkungsvoll ist eine Unterstützung von der See her, gerade die schon früh im Spiel erhältlichen Galeeren richten mit ihren Mörsern an Bord gewaltigen Schaden an.

Ausgerechnet die Holländer haben sich auf diesem Berg verschanzt. So eine Stellung ist schwer zu knacken...

Wie in anderen Echtzeitstrategiespielen geht es in Cossacks um die Beherrschung des Raums, vor allem zur Gewinnung von Gold, Eisen und Kohle. Allerdings läßt sich durch Ausbau der Bergwerke schon innerhalb der eigenen Stadt eine solide Rohstoffbasis aufbauen.

Die englische Kampagne:
Mission 1 - Bermuda

Folgen Sie aufmerksam den Hinweisen, die Sie im Lauf der Kampagne erhalten. Gleich nach Beginn der ersten Mission werden Sie nach Norden (oben) und Westen (links) segeln , dort erwartet sie eine Piratenflotte. Zerstören Sie zuerst die Yachten, da sie im Gegensatz zu den Galeeren weitreichende Geschütze besitzen. Wenn Ihre Flotte noch intakt ist, helfen Sie dem Piraten- →


Befestigte Städte sind eine Augenweide. Man beachte die Wehrtürme, die außerhalb stehen


Die geschickte Kombination der Truppengattungen bringt den Sieg.

jäger, Sie erhalten dann sein Schiff, eine Schatzkarte und etwas Gold. Lassen Sie sich bis zur Insel im Süden leiten, dort gibt es nicht nur Holz, sondern auch Stein und Erz. Hier errichten Sie Ihre Stadt. Im Norden der Insel steht ein Fort der Holländer, Sie müssen es zerstören. Errichten Sie einen Hafen und rüsten Sie in aller Ruhe Ihre Flotte aus, um die Holländer zu schlagen.

Mission 2 - die Bermudapiraten

Der Schlüssel zum Sieg ist hier eine gut geölte Rohstoffproduktion. Stein, Holz und Nahrung müssen in beeindruckender Menge und Geschwindigkeit bereitgestellt werden, damit im Markt Gold, Eisen und Kohle eingetauscht werden können. Dazu bauen Sie am besten mehrere Rathäuser und eine große Anzahl von Arbeitern. Die Piraten werden immer wieder den Süden der Insel angreifen. Beschützen Sie Ihre Zivilisten! Ein ungeschützter Hafen lädt ebenfalls Piraten zum Raubzug ein. Im Verlauf der Mission werden Sie immer wieder Gelegenheit zum Beutemachen haben. Eine Flotte von 10 Fregatten sollte genügen, um den Piraten beizukommen.

Mission 3 -Jamaica

Hier ist das Kapern Ihre einzige Nachschubquelle. Stützen Sie sich dabei vor allem auf die flinken Yachten (mindestens 12 davon), dazu einige Fregatten. Versuchen Sie, jeden einzelnen spanischen Transporter zu versenken, notfalls ignorieren Sie die spanischen Linienschiffe. Vorsicht, der Gouverneur wird Ihnen nur einmal Hilfe schicken, wenn die Rohstoffe ausgehen.

Mission 4 - engl. Kaperfahrer

Mischen Sie sich in das Gefecht zwischen Piraten und Spaniern ein. Beschiessen sie zuerst die Piraten, dann die Spanier. Falls die Spanier zuerst untergehen, schnappen sich die Seeräuber alle Schätze und fliehen, Sie müssen sie dann verfolgen. Bleiben Sie nicht am Ort des Geschehens, weil bald eine zweite spanische Flotte eintrifft. Konzentrieren Sie sich auf vereinzelte Piratenyachten und ziehen Sie sich dann zum Sammelpunkt zurück.

Mission 5 - Catalina

Zerstören Sie mit Ihren Fregatten alle Türme in Reichweite, dann erledigen Sie die spanische Flotte. Auf der Insel gelandet, können Sie versuchen, die spanischen Kanonen zu erobern. Feindliche Infanterie wird von Schiffsgeschützen wirkungsvoll dezimiert. Die eroberten Geschütze helfen, Türme und Gebäude zu zerstören, die von der See her nicht erreichbar sind. Um Ihre kostbare Haubitze nicht zu verlieren, können Sie folgenden Trick anwenden: Lassen Sie einen Musketier vor einem Turm auf- und abmarschieren, solange er in Bewegung ist, wird ihn der Turm nicht treffen. In dieser Zeit erledigt die Haubitze ihren Job.

Mission 6 - Kuba

Gefechte mit den spanischen Yachten sind Nebensache. Zuerst erobern Sie das Lagerhaus - riskieren Sie aber nicht zu viele Einheiten dabei, sondern locken Sie feindliche Streitkräfte in die Reichweite Ihrer Schiffsgeschütze. Um Rathaus, Akademie und Schmiede zu übernehmen, sollten Sie möglichst viele Spanier von der See aus erledigen. Vorsicht vor dem Linienschiff an der Nordküste Kubas.

Mission 7 - Golf von Darien

Im Piratenstützpunkt erhalten Sie Schiffe und Söldner. Kaufen Sie die Kanone für 10.000 Gold. Segeln Sie mit allen Truppen an Bord nach Osten (rechts). Auf der Insel gelandet, muss der Kommandant sein Leben riskieren, um die Söldner am Meutern zu hindern. Ziehen Sie nach Süden, die spanischen Wachen sollte dabei kein Problem sein. Der Turm kann von Ihrer Kanone mit grösserer Reichweite bequem vom Hügel herab erledigt werden. Dann zerstören Sie das Tor und werfen



Schon bei der Aufstellung dürfen Sie per Pfeil (rechte Maustaste) die Blick- und Stoßrichtung der Truppe festlegen.

Ihre Truppen in die Schlacht, um das Rathaus zu erobern. Der Kommandant kennt mittlerweile nur noch ein Ziel: zurück zum Stützpunkt. Die angreifende spanische Flotte kann dabei mit den eigenen Kampfschiffen hingehalten werden.

Mission 8 - Maracaibo

Als erstes erobern Sie die Mühle, so haben Sie genug Nahrung für die ganze Mission. Fliehen Sie vor den herannahenden Musketieren und besetzen Sie den Markt - jetzt können Sie Söldner anwerben. Marschieren Sie nach Maracaibo und greifen Sie es vom Land her an. Teilen Sie Ihre Kräfte in mehrere Gruppen, so können die feindlichen Türme weniger Schaden anrichten. Erobernb Sie das Rathaus und die Karibik gehört Ihnen.

Die russische Kampagne:

Mission 1 - Stepan Razin

Marschieren Sie nach Westen zum Dorf Teteushi und wehren dabei angreifende Räuber ab. Im Dorf spricht der Kommandeur mit dem Dorfältesten. Anschließend senden Sie etwa 20 Soldaten zur Furt, setzen über und suchen das Jagdhaus auf, um dort mit einem Agenten zu sprechen. Die Kosakenpatrouille sollte kein Problem sein. Nach den Verhandlungen erhalten Sie fünf Schiffe. Jetzt können Sie Razins Armee vernichten.

Mission 2 - die Krim

Begeben Sie sich zur Burg und bilden dort Kosaken aus. Helfen Sie dem Bauern und befreien sein Dorf von den Tartaren, jetzt können Sie die Felder abernten. Schicken Sie bald eine große Armee, um das Tartarendorf zu zerstören, dann hören die Überfälle auf Ihr Dorf auf. Unterwegs treffen Sie eine Gruppe Tartaren. Wenn Ihr Kommandant mit deren Anführer spricht, schliessen sie sich Ihnen an. Folgen Sie dem Kurier und setzen Sie mit der Fähre über. Auf der anderen Seite wartet Verstärkung - der Kommandant muss alle Verhandlungen führen. Sobald Sie über etwa 100 Kosaken verfügen, greifen sie die Stadt der Tartaren an, durchbrechen den Palisadenwall und brennen alle Zivilgebäude nieder. Im türkischen Fort kann ein Lagerhaus (voller Munition!) besetzt werden.

Mission 3 - die Krimkriege

Die Bauern ernten Korn und arbeiten im Bergwerk. Wenn die Tartaren angreifen, müssen sich die Zivilisten hinter die Stadtmauern retten. Verluste an Arbeitern schädigt die Ökonomie. Nur eine starke Truppe kann die Tartaren zurückdrängen, die Serdiuken werden sich Ihnen für 100 Gold anschliessen. Wenn Sie etwa 50 Soldaten haben, können Sie das Dorf der Tartaren überfallen und die Wachen töten. Dann werden die Überfälle aufhören. Als nächstes geht es gegen die Türken. Ein Kurier bringt Nachrichten und an der richtigen Stelle wird sich ein Trupp berittener Kosaken zu Ihnen gesellen. Stürmen Sie das türkische Fort und Sie erhalten Seeunterstützung in Form mehrerer Galeeren. Für erfolgreiche Militäraktionen erhalten Sie darüberhinaus Hilfszahlungen. Mit gekaperten Fähren setzen Sie zur Stadt der Türken über, deren Eroberung die Mission erfolgreich beendet.

Mission 4 - Karelien

Zuerst kümmern Sie sich um Rohstoffe. Das hilft Ihnen, ihre Truppen aufzubauen. Stellen Sie auf Anhöhen Türme auf und sichern Sie diese mit mehreren Reihen von Palisaden gegen Angriffe durch Grenadiere. Später wird Ihnen die Erfindung mehrläufiger Geschütze dabei helfen. Das Erstürmen der feindlichen Festung wird schwierig. Benutzen Sie Mörser zum Zerstören der Türme und Mauern, Kanonen gegen angreifende Infanterie und Reiter zum Erobern feindlicher Geschütze und zum Niedermetzeln der Schützen. All das muss sehr schnell geschehen.



Vor dem Angriff lassen wir die Artillerie sprechen...

Mission 5 - Festung Daugavri

Sie haben die Festung zu halten, Kasernen, Stall und Schmiede dürfen nicht zerstört werden. Rüsten Sie Ihre Verteidigungstürme auf, versuchen Sie die feindlichen Transportschiffe zu versenken, bevor diese die Küste erreichen. Die Flotte der Schweden sollte mit neu gebauten Schiffen bekämpft werden. Verlieren Sie auf keinen Fall die Karawane mit der Munition. Zu →





Angriffe von See und Ausfälle durch die vom Spieler zu öffnenden Stadttore sind taktisch heikel, führen aber oft genug zum Erfolg...

ihrem Schutz halten Sie eine Schwadron Kosaken am Tor bereit.

Mission 6 - Narva

Der Weg zum Sieg heißt hier Geduld. Überstürzen Sie nichts, sondern helfen Sie Ihren Verbündeten und lassen Sie sie die Hauptarbeit tun. Dann erledigen Sie den Rest der schwedischen Truppen, wobei Ihnen eroberte Geschütze wertvolle Dienste leisten werden.

Mission 7 - Poltava

Die Aufgabe liegt hier weniger beim Befolgen von einzelnen Schritten, sondern beim konzentrierten Kommandieren einer Armee. Zuerst erobern Sie das nahe Dorf, indem Sie die Wachen von Ihren Musketieren einzeln aus dem Weg räumen lassen. Wenn Sie das Dorf einnehmen, werden Sie von zwei Kürassierregimentern angegriffen. Gehen Sie jetzt folgendermassen vor: Der Reiter galopiert auf den Feind zu, um dessen Aufmerksamkeit zu erregen. Er reitet danach im Kreis um die eigenen Musketiere, so dass diese die Gegner in Ruhe dezimieren können. Die Festung einzunehmen wird sehr schwierig. Sie müssen die Lagerhäuser mit minimalen Verlusten einnehmen, weil sie für den Rest der Mission keine Verstärkung erhalten werden. Zerstören sie einige der Wachttürme und durchbrechen Sie den Wall. Schicken Sie einen Reiter hinein, um die Wachen herauszulocken. Das letzte Lagerhaus und das Dorf gewinnen Sie mit einem alten Trick: die Wachen werden einzeln von Schützen erledigt. Im letzten Dorf können Reiter die Wachen herauslocken. Erobern Sie die Mühlen blitzschnell, weil schon bald feindliche Truppen eintreffen.

Mission 8 - die baltische Mission

Hier geht es um wirtschaftliche Überlegenheit. Bauen Sie so schnell wie möglich eine Flotte auf. Die einzige Goldlagerstätte wird von Banditen besetzt, also müssen Sie diese Gegend erst säubern. Schlagen Sie soviel Holz wie irgend möglich. Für das Landungsunternehmen an der feindlichen Küste eignen sich vor allem Ritter mit höchsten Upgrades.

Die französische Kampagne:

Mission 1: Weg nach Lorraine

Erledigen Sie die Wachen mit Ihren Schützen, aber bleiben Sie ausserhalb der Reichweite der Haubitze. Sobald der Priester befreit ist, versuchen Sie, die Haubitze zu erobern, um damit die Armee links unterhalb des Hügels zu vernichten. Zur Zerstörung des Wachturm vor der nächsten Stadt ist sie ebenfalls gut zu gebrauchen. Sobald Sie auf die Stadt zumarschieren, werden Sie das Geschütz verlieren, dafür können Sie Räuber gegen Bezahlung in Ihre Truppen einreihen. Marschieren Sie weiter und folgen Sie den Hinweisen. In der nächsten Stadt werden Sie im Markt Rohstoffe eintauschen können. Dann können Sie mithelfen, Aufstände zu unterdrücken. Retten Sie auch den nächsten Priester und er wird Sie zu einigen Arbeitern führen. Diese bauen Basis und Armee auf.

Mission 2 - der Geheimauftrag

Mit der Fähre segeln Sie zur Festung und sprechen dort mit dem Offizier.

Er übergibt Ihnen das Packpferd. Nehmen Sie es an Bord und segeln Sie weiter zu den verbündeten Truppen. Dort marschieren Sie weiter, nehmen einige Priester in Ihre Kolonne auf und finden eine weitere Fähre. Setzen Sie über, bestehen Sie das Gefecht mit einer feindlichen Schwadron und bringen Sie das Packpferd in die Stadt.

Mission 3 - die Front

Zu Anfang müssen Sie Ihre Arbeiter in die Stadt bringen, da bald feindliche Truppen aufmarschieren. Schlagen Sie sie mit starken Infanterieformationen, dann erst können Sie ihre Wirtschaft aufbauen. Lassen Sie immer Wachposten bei den Arbeitern und rüsten Sie Ihre Türme an der Front auf. Zermürben Sie seine Türme, Mauern und Militärgebäude mit Mörsern. Setzen Sie Reiter ein, um seine Bergwerke zu erobern.

Mission 4 - im Feuer

Es gibt vier kleine Siedlungen, deren Bevölkerung Sie überzeugen sollten. Besetzen und sichern Sie danach sofort die Brücken. Nur so können Sie ihre Wirtschaft entwickeln. Wenn Ihre Streitmacht zu beeindruckender Größe gewachsen ist, vernichten Sie Ihre Feinde.

Mission 5 - der Krieg in Spanien

Schicken Sie sofort kleine Kampfgruppen in die Wälder, um die Räuber abzuwehren, denn wenn Ihnen das Gold ausgeht, stellen Ihre Kanonen das Feuer ein. Wenn Sie die Vorräte der Banditen erobert haben, sammeln Sie Ihr Heer und rücken nach Norden (oben) vor. Benutzen Sie die rechte Brücke und erobern auf dem Weg Bauern in einem Dorf und eine Mühle. Nur damit werden Sie die feindliche Festung einnehmen können. Besetzen Sie langsam und unerbittlich das Gebiet und nehmen Sie so viele Bauern wie möglich gefangen. Erobern Sie unbedingt einen Markt, um Ressourcen tauschen zu können und errichten Sie danach eine Basis.

Mission 6 - Arras

Begeben Sie sich mit ihren Verbündeten nach Norden, aber ohne Eile, denn diese sollen zuerst die Front erreichen. Sobald sie aufgerieben sind, laufen alle Blauen zu Ihnen über. Erobern Sie den Priester, indem Sie seine Wachen erschiessen. Wenn der Feind auf Sie zu marschiert, feuert ihre Artillerie. Lassen Sie ihn nicht zu nahe kommen! Nach einem Sieg können Sie vorrücken und die Brückenwache per Geschütz erledigen.

Mission 7 - die Festung Rocroi

Um die zivilen und militärischen Verluste möglichst klein zu halten, schicken Sie zu jeder feindlichen Abteilung einen Reiter, so daß diese ihn verfolgen und der Rückzug vonstatten gehen kann. Lassen Sie ihre Armee auf die Stadttore zu marschieren und diese werden sich öffnen. Sobald Sie eine Nachricht über den Versorgungstross erhalten, rücken Sie vor und vernichten ihn. Sobald Sie auf den Feind treffen, versuchen Sie in seinen Rücken zu kommen. Senden Sie Reiter, um den Feind abzulenken und erobern sie seine Geschütze. Sieg! Nun unterhalten Sie sich mit dem Festungskommandeur und folgen seinen Anweisungen. Gehen Sie bei den Aufgaben listig vor...



Venedig ohne Wasserstraßen: Baustile sind auf das Entzückendste nachempfunden. Sie werden aber wenig Muße haben, die Pracht zu bewundern.

Mission 8 - Zusmarshausen

Verlieren Sie keine Zeit! Bringen Sie ihre Truppen auf die Fähren und setzen Sie über. Wenn Sie schnell genug waren, erwischen Sie eine feindliche Gruppe, deren Kanonen Sie erobern können. Erobern Sie die Brücke, nachdem die Kanonen die Wachen beseitigt haben. Auch den Reiterangriff können Sie mit Hilfe der Geschütze meistern. Dann nehmen Sie den Reitstall ein und erhalten zusätzliche Munition. Zerstören Sie die Wachttürme.

Mission 9 -Meuterei in Toulouse

Ihr Kommandant sollte erst mit den Wachen, dann mit dem Marquis reden. Auf dem Weg erobern Sie eine Haubitze und zerstören damit das Diplomatiezentrum. Kehren Sie zum Marquis zurück und er übergibt Ihnen Truppen und Gebäude. Formen Sie ein Regiment und marschieren auf die Festung zu. Unterwegs erledigen Sie Räuber und holen sich deren Vorräte. Um die feindliche Festung einzunehmen, müssen Sie alle Wachen erledigen. Ist das Gebiet gesäubert, gibt´s im nahen Dorf Nahrung. Sie können jetzt selbst Haubitzen herstellen, um die letzten Rebellenfestungen anzugreifen.



Straegiespiel für Fortgeschrittene



Auf dem Mond radieren die Truppen eine feindliche Basis aus. (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

Schlechte Zeiten für Rot-Grün: Die Atomkraft boomt in der Zukunft.

EARTH 2150 – THE MOON PROJECT

HERSTELLER: Topware Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** 2 bis 8 (Netzwerk, Internet) **3D-GRAFIK:** Direct3D, Glide, **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium III/450, 64 RAM, 3D-Karte, **www.moon-project.com/german/index.html**

FAKTEN

- Nachfolger des 3D-Echtzeit-Strategiespiels Earth 2150
- 3 Kampagnen mit jeweils etwa 100 mehr oder weniger umfangreichen Missionen
- 25 Multiplayer-Karten
- Jeweils 50 Einheiten und Gebäude pro Rasse
- Forschungsbaum
- Tunnel- und Brückenbau

Die Welt ist nicht genug! In der Fortsetzung des 3D-Strategiespiels »Earth 2150« reißen Sie sich auch noch den Mond unter den Nagel.

Auf dem Mond gibt es in der Regel genug Platz für Bauten (Alle Bilder Direct3D, 800x600)

Sollten Sie sich in ferner Zukunft für eine Karriere im Zivildienst entscheiden, haben Sie denkbar schlechte Karten. Schließlich schlagen sich bei »Moon Project« in der Mitte des nächsten Jahrhunderts auf unserem Planeten nebst Trabanten verschiedene Gruppierungen die Köpfe ein.

Die Erde steht kurz vor ihrer totalen Vernichtung. Hightech-Waffen haben die idyllischen Naturlandschaften der früheren Echtzeit-Strategiespiele in verdreckte Einöden mit kranken Bäumen verwandelt. Statt Sonnenschein gibt es Schneefälle und Dauerregen. Was käme eher in den Sinn, als die globale Müllkippe zu verlassen und sich ein neues, lauschiges Plätzchen zu suchen? Da der saure Niederschlag aber wohl die Nervenbahnen der Terraner korrodiert haben muss, kommen diese auf die Idee, den Mond zu besiedeln. Der ist zwar nur unwesentlich wohnlicher als ein Komet im freien Fall, das scheint der »Lunar Corporation« allerdings nicht aufzufallen. Sie haben sich den Erdtrabanten als Stützpunkt ausgesucht. In der Abgeschiedenheit soll diese Firma angeblich an einer neuen Superwaffe herumbasteln, gegen welche die dickste Atombombe nun endgültig wie ein »Little Boy« erscheint. Den zwei auf Mutter Erde herrschenden Gruppierungen sind die Pläne der Männer im Mond natürlich ein Ärgernis. So sparen beide Seiten fleißig für einen Ausflug zum benachbarten Himmelskörper – nicht unbedingt, um den Bau des Krachers zu stoppen. Denn wer sich diese Superwaffe unter den Nagel reißt, der hat die Schlacht quasi für sich entschieden.

Rücksturz zur Erde!

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen Clan der drei möglichen Möchtegern-Weltherrscher. Wählen Sie die »Euroasian Dynasty« oder die »United Civilized States«, spie-

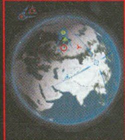


Untergrund-Kämpfer: In selbst gebauten Tunneln können Sie sich unbemerkt an den Feind heranschleichen.

len Sie zunächst auf unserem blauen Planeten. Dort müssen Sie in den ersten Missionen genügend Geld für den Bau beziehungsweise den Start einer Mondrakete zusammenraffen. Entweder geschieht dies durch Minenbau oder die Ernte nachwachsender Rohstoffe. Als stolzer Besitzer einer Recycling-Einheit können Sie auch überflüssige Fahrzeuge in die Schrottpresse werfen und in Credits umwandeln. Die andere Möglichkeit, eine schnelle Mark zu machen, ist Ihre Ionenkanone. Mit diesem Gerät lassen sich feindliche Gebäude deaktivieren und anschließend übernehmen. Danach verkaufen Sie die gekaperten Bauten einfach und prompt wird Ihrem Konto eine entsprechend große Summe gutgeschrieben. In der Rolle der »Lunar Corporation« müssen Sie ebenfalls jede Mark, sprich Credit, zwei Mal umdrehen. Die ständige Forscherei an der Megawumme verschlingt nämlich wahrlich Unsummen. Obwohl Sie auf dem weit entfernten Mond werkeln, kommt es gelegentlich zu Angriffen der Gegner – zunächst in Form von Raketen, später von feindlichen Kolonien ausgehend. Daher haben Sie trotz der Distanz keine spürbaren taktischen Vorteile gegenüber den beiden Konkurrenten.

Die Missionen

Jede der drei Vereinigungen startet mit einer Hauptbasis und einigen Stützpunkten, die über die Karte verstreut sind. Ein Klick auf das Globus-Symbol (oder die Mondkugel) auf der rechten Seite vergrößert diese und zeigt Ihnen die zurzeit angebotenen Missionen an: Mal müssen Sie eine feindliche Basis zerstören, mal einen Transporter-Konvoi beschützen oder Stützpunkte des Gegners ausfindig machen. Die Aufträge variieren in Schwierigkeit und Bezahlung erheblich. Belohnt wird der Einsatz mit Credits oder neuen Forschungsmöglichkeiten, die Sie dann nach Herzenslust verbraten dürfen. Wenn Sie schließlich Ihre Armee vergrößert und modernisiert haben, können Sie sich lukrativere Aufträge aussuchen. Ihnen bleibt dabei völlig freigestellt, ob Sie eine Mission annehmen oder nicht. Selbst bei einem gescheiterten Auftrag gilt die Kampagne nicht als verloren. Sie versuchen sich einfach an einer anderen Aufgabe. Für die Missionen sollten Sie aber nicht Ihr gesamtes Militärpotenzial aufbringen, denn Ihre heimatliche Basis ist oftmals feindlichen Angriffen ausgesetzt. Sie leiden schließlich selbst auf dem Mond unter dem Fernbeschuss der Erdlinge. Optisch lässt das ganze etwas zu wünschen übrig. Klar, bunte Wiesen, knallgelbe Häuser oder ähnliche Mätzchen wären angesichts der herrschenden Endzeitstimmung fehl am Platz, aber die ansonsten gelungene Grafik kommt durch das bleich-verwaschene Earth-2150-Farbspektum nicht voll zur Geltung. Ein spielerisches Problem besonderer Art ist gerade die Darstellung der Einheiten. Während die Einsatzmöglichkeit eines Schwertträgers von der eines Hooverpanzers durchaus auf den ersten Blick unterscheidbar ist, artet das Zuordnen der Fahrzeuge beim »Moon Project« in eine Kunst für sich aus. Da der Name und Zweck des Fahrzeuges beim Anklicken nicht angezeigt wird, besteht das Spiel anfänglich aus reinem Ausprobieren. Vorbildlich ist die an Earth 2150 angelehnte, verwobene Kampagnenstruktur. Das Ineinandergreifen der ungefähr 100 Missionen ist nach wie vor unerreicht. **(dk/vs)**



Das taktische Display bietet Ihnen die verfügbaren Missionen an

DAMIAN KNAUS



Wenn Ihnen das Mistwetter des Vorgängers Earth 2150 auf die Nerven ging, wird Sie der Ausflug auf den Mond auch nicht gerade fröhlich stimmen. Dort regnet es zwar nicht mehr, dafür versinkt die Umgebung in tristem Grau, so dass die eigentlich schöne 3D-Grafik spürbar veliert. Ein wenig mehr Farbe hätte sicherlich Wunder bewirkt. Und warum bekomme ich nicht auf Anhieb den Namen und Zweck der Fahrzeuge angezeigt, die ich anklicke? So muss ich eine ganze Weile rätseln, ob ich gerade einen Rasenmäher oder eine Super-Vernichtungsmaschine habe. Gefallen können allerdings die Missionen, die auch mal in die Hose gehen dürfen, ohne dass ich von vorne beginnen muss. Die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig.

»Etwas mehr Farbe hätte sicherlich Wunder bewirkt.«

WERTUNG EARTH 2150 - THE MOON PROJECT

▲ PRO
- VIELE MISSIONEN
- ZAHLREICHE ZU ERFORSCHENDE TECHNOLOGIEN

▼ CONTRA
- ZU VIELE GRAUTÖNE
- UMSTÄNDLICHE BEDIENUNG

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	-

PC PLAYER SPIELSPASS **79**

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

PANZER GENERAL: UNTERNEHMEN BARBAROSSA

Im Spiel: Originalgetreue Panzer der WW-II-Mächte

HERSTELLER: SSI/Mattel Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 4 (Netzwerk, Internet)– **3D-GRAFIK:** Direct3D **HARDWARE, MINIMUM:** PentiumII/233, 64 MB RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 64 MB RAM **www.ssionline.com**

Keine Panzergeneralüberholung, aber Kanonenfutter satt. Das Unternehmen Barbarossa holt den kalten russischen Winter in Ihr molliges Wohnzimmer. SSI weiß halt, was Kommandeure wünschen.

FAKTEN

- 4 nichtlineare Kampagnen
- Zirka 20 Einzelszenarien
- 40 spezielle Führungsfähigkeiten
- Schlachtengenerator mit über 60 Landkarten
- 100 neue Einheitstypen
- Erweiterte, stufenlose Kameraführung
- 3D-Wettereffekte
- Panzer General I mit überarbeitetem Handbuch enthalten

Als im letzten Jahr »Panzer General: Western Assault« über die globalen Computerschlachtfelder rasselte, ahnten wackere Veteranen, woher der kühle Ostwind wehte. Denn lediglich die westlichen Kriegsschauplätze wurden damals von schweren Kettenfahrzeugen aufgewühlt. Die zweite Hälfte des Schlachtfests musste einfach irgendwann folgen. So ist es auch gekommen. Nach lang andauernder Waffenruhe dürfen Sie endlich im Osten Europas Hand (und Gewehre) anlegen. Ab September 2000 wird zurückgeschossen. Sie dürfen dabei wählen, auf welcher Seite Sie den Krieg bestreiten möchten. Ob Sie mit blondschöpfigen Strahlemännern Kommunisten überrollen oder mit der heldenhaften roten Armee Faschistenabschaum vernichten, bleibt Ihrem Gewissen überlassen. Das Ganze teilt sich hierbei in vier Kampagnen mit bis zu18 Szenarien auf – plus 20 Einzelfeldzügen. Diese stehen jedoch nahezu alle unter dem Diktat einer äußerst knappen Rundenbegrenzung. Die eigentlichen Szenarioziele, meist das Vernichten bestimmter Gegner, unterscheiden sich prinzipiell nicht vom Spielverlauf in »Western Assault«. Besonders interessant werden die Kampagnen durch die Tatsache, dass Sie Ihre Männer von Einsatz zu Einsatz hinter sich her schleifen dürfen. Das hat den großen Vorteil, dass Sie von deren wachsender Erfahrung und Kampfeskraft profitieren.

Ja unser Orden, der ist verdorben ...

Vor jeder Schlacht steht der Besuch Ihres Heereslagers an. Hier können Sie über die Kommandeure der acht Waffengattungen und passendes Kriegsgerät verfügen. Je nach Einsatz stellen Sie um die 15 Einheiten zusammen, welche jeweils aus einem Kommandanten und einem Fahr- beziehungsweise Flugzeug besteht. So sollten Sie etwa gleich zu Beginn des Spiels die Panzerwaffengattung als den häufigsten Kommandeurstyp wählen. Auf Dauer hilft Ihnen das dabei, einige starke Verbände hervorzubringen, mit denen Sie Städte einnehmen, Orden einsammeln und damit starke Eliteeinheiten erhalten. Denn ob diese den Oberwert von bis zu zehn Aktionen (Bewegung, Angriff et cetera) erreichen, hängt von der Anzahl der Blechmedaillen ab, die Ihre Offiziere





Das bewährte Bedienmenü blieb nahezu unangetastet.



Was wäre Russland ohne seinen Winter? In den Schnee-Szenarien ist schönes Flugwetter die Ausnahme und ein schnelles Vorwärtskommen natürlich entsprechend erschwert.

Die mit gelbroten "Stecknadeln" markierten grünen Panzer müssen vernichtet werden, um das Szenario zu gewinnen.

an der Brust tragen. Positiv: Während bei »Western Assault« erfahrene Kommandanten noch bis zu drei Plätze (Slots) in Ihrer Armee verbrauchten, belegen sie bei »Barbarossa« immer nur einen. Das hat zur Folge, dass Sie größere Armeen aufbauen können. Nach wie vor rollen die Panzer rundenweise, sprich Zug um Zug. Sie dirigieren Ihre Mannen per Maus über dreidimensionales und frei drehbares Gelände. Eine gegenüber dem vorherigen Teil deutlicher lesbare Anzeige ermittelt hierbei Schätzwerte der zu erwartenden Verluste.

... die besten Raufbrüder sind leider gestorben.

Sollten Ihnen die an sich netten Kampf- und Bewegungsanimationen auf den Keks gehen, lassen diese sich einfach überspringen. Weiterhin ist es möglich, innerhalb einer Runde angeschlagene Einheiten wieder herzustellen. Das bedeutet wiederum, dass Sie feindliche Einheiten immer komplett vernichten sollten. Haben Sie erst einmal die Schlacht für sich entschieden, stehen Sie vor der Wahl verschiedener Folgemissionen. Hernach geht es wieder zurück ins Heereslager, wo Sie Ihre Armee umgruppieren, Kommandeure rekrutieren, Ausrüstung inspizieren, neue Einheiten anfordern und Orden verteilen. **(vs)**

» Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich.«



Ein Blick auf die verbesserte Übersichtskarte: Einheiten mit weißen Zahlen dürfen in dieser Runde noch bewegt werden.



MANFRED DUY

Die Panzer-General-Serie war immer einzigartig, denn niemand ist es sonst gelungen, militärhistorische Taktikspiele zu entwickeln, dir über genügend Tiefgang und dennoch ein leicht verständliches Regelwerk verfügen. Diese Mixtur ist nach wie vor unwiderstehlich. Barbarossa macht da keine Ausnahme und brilliert zudem mit etlichen Detail-Verbesserungen, die der Handhabung spürbar zugute kommen. Die gravierendste Neuerung ist aber sicherlich die recht große Anzahl von Einheiten, die in die Schlacht gehetzt werden. Eine gute Idee denn dies führt zu erweiterten Strategien bei der Armeezusammenstellung - und erlaubt den Luxus, zwei Gruppen bilden zu können . Da lässt es sich auch etwas leichter verschmerzen, dass immer noch keine Marineeinheiten an Bord sind. Leider ist das Unternehmen Barbarossa in ca. zwei Wochen komplett durchexerziert.

WERTUNG PANZER GENERAL

▲ **PRO**
- KOMPLEX, ABER EINSTEIGERFREUNDLICH
- GUT BEDIENBAR

▼ **CONTRA**
- SCHNELL DURCHGESPIELT
- KEINE MARINE

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	60

PC PLAYER SPIELSPASS 82









Panzer und Befehlshaber belegen zusammen nur noch einen Slot!

Strategiespiel für Profis

ROLLERCOASTER TYCOON: LOOPY LANDSCAPES

HERSTELLER: Microprose **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK: HARDWARE, MINIMUM:** Pentium 90, 16 MB RAM **EMPFEHLUNG:** Pentium II/350, 64 MB RAM, **www.rollercoastertycoon.com**

FAKTEN

- Missions-CD zu Rollercoaster Tycoon
- 30 neue Szenarien
- Enthält auch die erste Zusatz-CD »Added Attractions«
- 6 neue »Themes« wie Raumschiffe, Schlösser, Winterlandschaften
- Zusätzliche Geschäfte
- Größere Achterbahnen

Was ist schöner als glückliche Kinderaugen beim Vergnügungsparkbesuch? Richtig, das Portemonnaie der Eltern. Bei Loopy Landscapes greifen Sie erneut der Spaßgesellschaft tief in die Tasche.

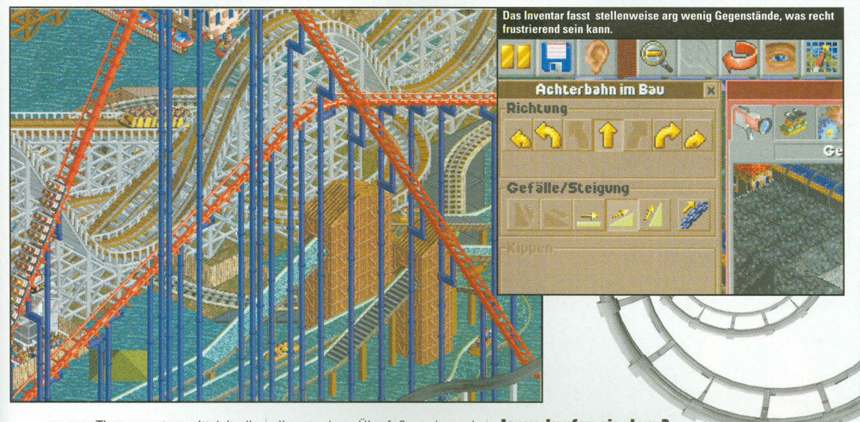
Als Manager eines Vergnügungsparks sind Sie in Loopy Landscapes erneut gefragt. Sie errichten wieder Attraktionen, Imbissbuden oder Sanitäreinrichtungen, immer um das Wohl der Kundschaft besorgt. Jeweils unterschiedliche »Missionsziele« müssen erfüllt werden, etwa eine vorher festgelegte Besucherzahl anzulocken. Um den Langzeitspielspaß zu gewährleisten, erforschen Ihre hauseigenen Laboratorien neue Einrichtungen, die dann am lebenden Opfer, auch Besucher genannt, ausprobiert werden. Möglichst niedrige Unfallraten und ein extrem hoher Funfaktor sollen hierbei kombiniert werden. Dieses von Bullfrogs »Theme Park« übernommene Spielprinzip sorgte sowohl in Amerika als auch in Europa bislang für einen hervorragenden Umsatz. Daher erschien als »Added Attractions«, der erste Zusatz mit weiteren 25 Missionen, neuen Achterbahnen, zusätzliche Themes und zahlreichen Detailverbesserungen (Bannerwerbung). Da sich auch dieses verkaufte wie geschnittenes Brot, ist nun das zweite Add-on »Loopy Landscapes« erhältlich.



Winterlandschaften sorgen beim Planen für einen kühlen Kopf.

Alles inklusive

Weil es sich um eine Zusatz-CD handelt, brauchen Sie logischerweise das Originalspiel. Allerdings hatte Microprose/Hasbro Interactive ein Einsehen, so dass zumindest »Added Attractions« beiliegt. Zu dessen Erweiterungen wie Dschungel- und Dinosaurierszenarien oder musikalischer Besucherbeschallung kommen nun eine ganze Reihe Neuerungen. Angefangen mit sechs



Das Inventar fasst stellenweise arg wenig Gegenstände, was recht frustrierend sein kann.

neuen »Themes«, etwa mittelalterlichen Schlössern, Winterlandschaften oder gar Raumschiffen. Die 30 Szenarien sind ebenso schwer zu meistern wie die der ersten Zusatz-CD. Ohne eine gute Planung und ebenso starke Nerven beim Umgang mit der stellenweise unübersichtlichen 2D-Grafik haben Sie schlechte Karten. Schon bei der anfänglichen Aufgabe geht es gleich richtig zur Sache. Sie müssen fünf begonnene Achterbahnen fertig stellen, die zu alem Überfuß auch noch Erregungsfaktoren über sechs erreichen müssen. Später sind es gar zehn, die einen Wert von sieben überschreiten sollen. Zu den Szenarien kommen drei nach realen Vorbildern gebaute Parks hinzu, die Sie übernehmen und modifizieren dürfen. So bekommen Sie beispielsweise freie Hand, den Heidepark nach Belieben durcheinander zu bringen. Zusätzliche Fahrgeschäfte und die Möglichkeit, noch größere und abgehobenere Achterbahnen zu konstruieren, sind ein weiterer Kaufanreiz für Rollercoasterfreunde.

» Die 30 Szenarien sind ebenso schwer wie die Vorgänger-Level «

Ja wo kaufen sie denn?

Außerdem können Sie die Kassenhäuschen je nach erforschtem »Theme« umrüsten. Ihre Angestellten bekommen neue Verkleidungen, um so die Besucher bei Laune zu halten. Ihre Jungs werfen sich in Ritterrüstungen oder hüpfen als Schneemänner durch eisige Frostlandschaften. Neue Geschäfte wären etwa: Doughnutläden, Cafes und T-Shirt-Stände. Auch das Hauptmenü hat optische Veränderungen erfahren. Es wirkt nun übersichtlicher. Tatsächliche spieltechnische Innovationen respektive Revolutionen dürfen Sie beileibe nicht erwarten. Allerdings verkürzt »Loopy Landscapes« die Wartezeit, bis Chris Sawyer eines Tages einen zweiten Teil zu Rollercoaster Tycoon programmieren wird. **(vs)**

THOMAS WERNER

Wie schon bei der ersten Zusatz-CD sind auch bei Loopy Landscapes planlose Mittagspausenspieler chancenlos. In einigen Szenarien ist das Bauland derartig knapp, dass nur umsichtige Naturen mit dem richtigen Händchen für den Publikumsgeschmack eine reale Erfolgsaussicht haben. Nach wie vor ist es für Spieler die spaßigste Herausforderung, möglichst wilde Achterbahnen zu konstruieren – und genau für diese kreativen Schübe hätte ich mir mehr Spielraum gewünscht. Dennoch bekommt man durch die Vielzahl neuer Missionen und dank der kostenlosen Beigabe der ersten Missions-CD reichlich Nachschub für durchwachte Nächte.

WERTUNG RCT: LOOPY LANDSCAPES

▲ PRO
- NEUE HERAUSFORDERUNG
- ENTHÄLT AUCH »ADDED ATTRACTIONS«
- NEUE GESCHÄFTE

▼ CONTRA
- ÜBERSICHTLICHKEIT
- SEHR SCHWER

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-



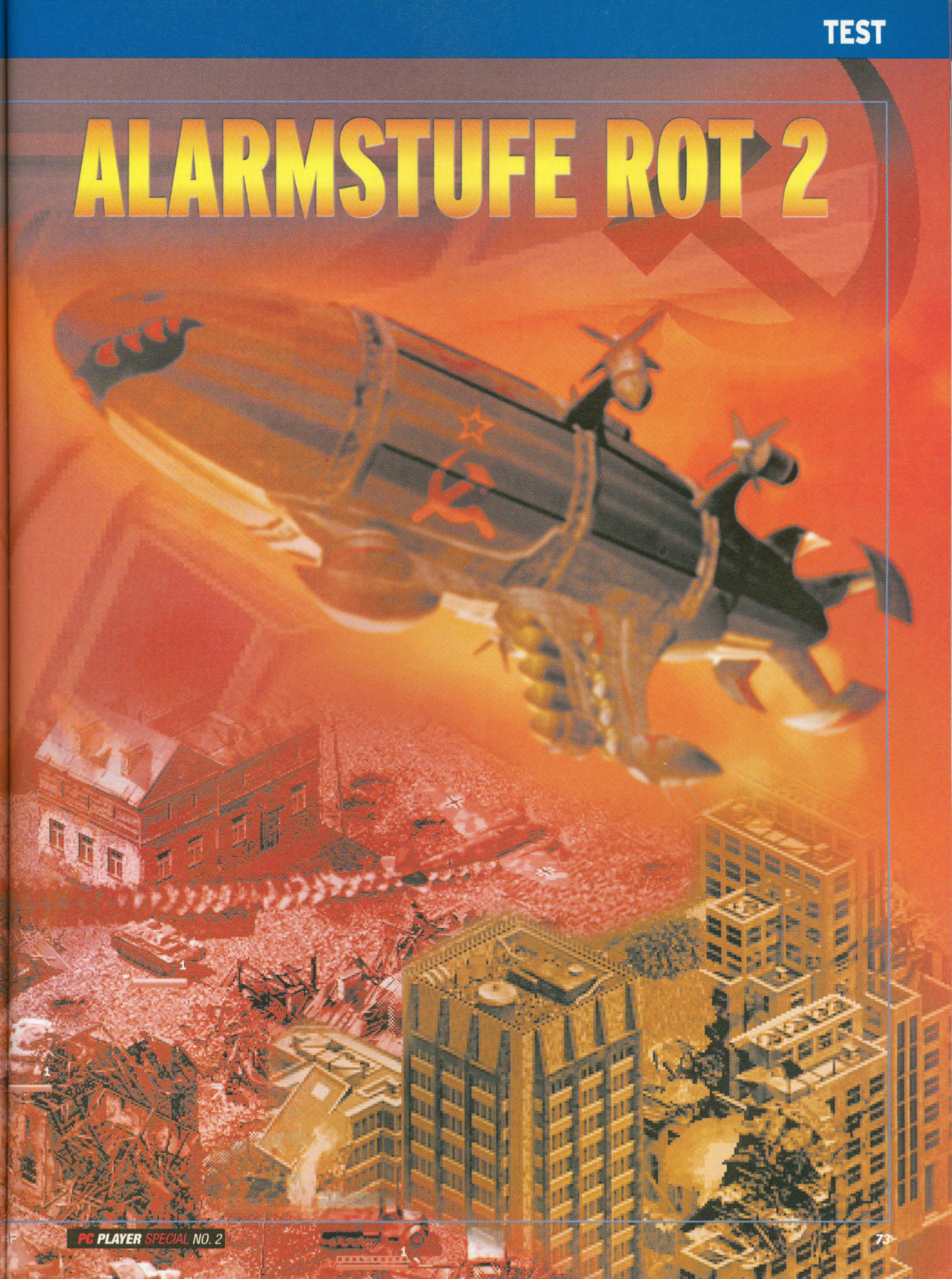
Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COMMAND & CONQUER:

Die gleiche Engine, ein besseres Spiel. Zwar hält auch »Alarmstufe Rot 2« nicht alles, was einst Tiberian Sun versprach – dafür macht es aber einen Heidenspaß.

HERSTELLER: Westwood Studios/Electronic Arts **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBS-SYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** bis 2 (Modem), bis 32 (Netzwerk, Internet)– **3D-GRAFIK:**- **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/166, 32 MByte RAM **HARDWARE, EMP-FEHLUNG:** Pentium II/300, 64 MByte RAM **www.westwood.com**




ALARMSTUFE ROT 2

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis



Rotarmisten folgen stets den grünen Linien zum Ziel.

Die Kirov-Luftschiffe werden gleich dieses imperialistische Phallussymbol ausradieren.

Invasion in Florida: Die russische Armee ist offenbar besonders an den Anbaugebieten von Südfrüchten interessiert.

FAKTEN

- Zwei Kampagnen mit je 12 Missionen
- 27 Solo- und Mehrspielerkarten
- Tutorial
- Kartengenerator
- Acht Mehrspieler-Modi
- 20 Einheiten je Seite
- 11 Gebäudetypen je Seite
- Diverse Superwaffen und Abwehrsysteme
- Unterhaltsame Video-Zwischensequenzen
- Bekannte Bauwerke und Schauplätze
- Verbesserte Bedienung
- Drei Schwierigkeitsgrade

Während für Tiberian Sun vier Jahre Entwicklungszeit verbraten wurden, hatten die amerikanischen Entwickler jetzt wohl die Heinzelmännchen zu Gast. Sicher, die Designer konnten auf die Tiberian-Sun-Engine zurückgreifen, doch wurde in der kurzen Zeit Erstaunliches geleistet. Im Vorfeld hatte sich Westwood diesmal mit allzu protzigen Versprechen zurückgehalten – dafür erfüllt Alarmstufe Rot 2 klammheimlich einige der uneingelösten Versprechen des Vorgängers.

Kennern fällt zunächst die veränderte Bedienungsleiste auf – unmerklich haben sich dort vier neue Symbole eingeschlichen, die für den Spieler mehr Komfort bedeuten. Die Bauoptionen sind nun in vier Abteilungen gegliedert: Gebäude, Verteidigungs- und Spezialwaffen, Infanterie ausbilden, Fahrzeuge bauen. Nicht nur, dass dadurch die Übersicht verbessert wurde, auch die Bauaufträge lassen sich unabhängig erteilen. Die früher existierende unnötige Schikane, maximal fünf Einheiten eines Typs auf einmal zu ordern, wurde endlich abgeschafft. Am unteren Bildrand lässt sich eine Befehlsleiste ausfahren. Dort sind fortgeschrittene Funktionen wie das Bilden von Gruppen, das Anwählen von Einheiten des gleichen Typs und das Einrichten von Wegpunkten verzeichnet. Einsteiger können diese Befehlsleiste einfach ignorieren, zumal die Missionen auch mit den üblichen Grundfunktionen prima zu bewältigen sind.

Die Kunst der Wegfindung

Tatsächlich lässt sich Alarmstufe Rot 2 mit der für Echtzeit-Strategiespiele üblichen Choreographie aus Rechtsklick, Linksklick und dem Ziehen von Rahmen wunderbar bewältigen. Kein Wunder, schließlich hat Westwood ja praktisch das Genre begründet und viele der Standards selbst entwickelt. Bei einem erteilten Bewegungs-Befehl weist eine kurz eingeblendete grüne Linie zum Zielpunkt hin, ähnliches gilt auch bei einem Angriff.

Offenbar wurde die Wegfindungsroutine leicht verbessert, der gefürchtete »Hänsel und Gretel«-Effekt mit sich verirrenden Einheiten war beim Test seltener zu beobachten. Der Computergegner richtet nun auch während der Kampagnenmission bei Bedarf seine zerstörten Gebäude wieder her. Ansonsten gewinnt die Künstliche Intelligenz nach wie vor keinen Nobelpreis, ist jedoch wahrlich nicht einfach zu bezwingen. Notfalls mogelt sie einfach ein wenig, aber das ist bei praktisch jedem Echtzeit-Strategiespiel zu beobachten. Wer einen ehrlichen Gegner haben will, der muss wohl auf das gute alte Schach ausweichen.

Bei keiner Schachpartie springen allerdings Fallschirmjäger vom Himmel, erobern Amphibienfahrzeuge das Brett oder wird der Eiffelturm zerlegt. Zudem bekommen Sie dort nicht eine derart unterhaltsame Story geboten.

Die Ästhetik des Widerstandes

Mit wohltuender leichter Ironie agieren die Schauspieler in den ansehnlichen Videosequenzen, die zwischen den Missionen die Geschichte vorantreiben. Schon zu Beginn wird es dramatisch: Zwanzig Jahre nach dem Ende des Krieges zwischen der Sowjetunion und den Alliierten will der von Amerika installierte Marionettendiktator Romanov seine Fäden durchschneiden. Und nicht nur das – heimlich hat er in all den Jahren eine schlagkräftige Armee aufgebaut, mit der er die schmachvolle Niederlage rückgängig machen



Nachts sind alle Ami-Panzer blau. Oben rechts schimmert übrigens gülden das Erz, welches die Erntemaschinen selbständig abbauen.

möchte. Unterstützt wird er dabei von Yuri, der PSI-Fähigkeiten militärisch nutzbar machen konnte. Unter dem Vorwand, Unruhen im befreundeten Mexiko zu bekämpfen, verfrachtet Russland Invasionstruppen an die amerikanisch-mexikanische Grenze. Eines schönen Tages überschreiten die sowjetischen Armeen tatsächlich die Grenze und dringen weit bis nach Texas und Kalifornien vor. Seltsame Gerätschaften werden in den besetzten Gebieten installiert und verwandeln selbst eingefleischte Börsenspekulanten im Handumdrehen in begeisterte Kommunisten. Binnen Stunden schmilzt der Abonnentenkreis des Wall Street Journal beängstigend zusammen – das kann ein amerikanischer Präsident nicht hinnehmen und er befiehlt die Pulverisierung Moskaus. Zu spät, denn die Besatzungen der Raketensilos werden längst von Yuri kontrolliert.

Mit der Wahl der Kampagne entscheiden Sie sich, aus welcher Perspektive Sie den entbrennenden Kampf um die Weltherrschaft verfolgen wollen. In den jeweils zwölf Missionen sind Einsätze auf dem gesamten Globus zu absolvieren – unter anderem in New York, San Francisco, Paris und Berlin. Dank typischer Bauwerke wie der Freiheitsstatue ist der Wiedererkennungseffekt hoch. Aber erwarten Sie dennoch keine authentischen Stadtgrundrisse.

Schaffe, schaffe, Basis baue

Die buntere, stellenweise fast comicartige Optik mit brennenden Hochhäusern, Kratern, herumfahrenden Autos und panischen Zivilisten hängt die apokalyptische Ödnis von Tiberian Sun locker ab. Da können Sie problemlos auf deformierbares Terrain verzichten, das die Entwickler einfach eingespart haben. Wie gewohnt blicken Sie von schräg oben auf die Karte – eine dreidimensionale, frei dreh- und zoombare Präsentation können Sie nur bei anderen Programmen finden. Dafür ist die isometrische Darstellung übersichtlich, zumal mittlerweile sogar die Auflösung 1024 mal 768 gewählt werden darf. Leider verfügen selbst die Fahrzeuge nur über wenige Details, da ist man heute grafisch schon besseres gewohnt.

» Börsenspekulanten werden Kommunisten. «

Der Spielablauf ist wie gehabt: Üblicherweise verwandeln Sie zunächst Ihr Konstruktionsfahrzeug in einen Bauhof, stampfen ein Kraftwerk aus dem Boden, um die Stromversorgung zu sichern und verarbeiten in einer Fabrikanlage wertvolles Erz. Riesige Erntemaschinen suchen selbstständig nach Erzvorkommen und transportieren das gesammelte Material in die Basis zurück. Im Tausch für die Rohstoffe bekommen Sie Bargeld gutgeschrieben – schließlich hat hier alles seinen Preis. Interessanterweise verhalten sich die Ernter inzwischen deutlich klüger – Sie brauchen also nicht mehr ständig Kindermädchen zu spielen. Die Bergbaufahrzeuge können sich nun gegen Angriffe zur Wehr setzen: Das amerikanische Fahrzeug teleportiert sich zum Stützpunkt zurück, der russische Kollege nutzt seinen brandgefährlichen Geschützturm und bringt damit →

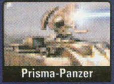




Potzblitz: Mit dem künstlichen Gewittersturm setzen wir die Gegner unter Strom



ALLIIERTE EINHEITEN



Prisma-Panzer

Mirage-Panzer



Alliiertes Baufahrzeug

Senkrechtstarter



Flugzeugträger



Amphibientransporter

Zerstörer



Kampfdelphin



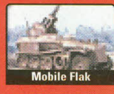
Aegis-Kreuzer



Nighthawk-Gunship-Helikopter



Yuri


Mobile Flak


Rhino-Panzer


Kampf-Erntefahrzeug


Kampf um MacDonalds: Die amerikanischen Verteidiger verschanzen sich im Schnellrestaurant (links). Die Sowjets haben es auf Öl (rechts) abgesehen...

selbst schwere Feindpanzer in Bedrängnis.

Tanyas Rückkehr

In gewisser Weise sind die Erzsammler ein gutes Beispiel für die unterschiedliche Waffenphilosophie der beiden Kriegsparteien: Die Amerikaner setzen mehr auf Hi-Tech und Raffinesse, die Sowjets wollen mehr durch schiere Masse und Feuerkraft überzeugen. Selbst bei den Fußsoldaten sind diese Unterschiede erkennbar: Der amerikanische GI darf sich per Zusatzfunktion sogar hinter Sandsäcken verschanzen, während der schwächere russische Infanterist auf solche Mätzchen verzichten muss, dafür hingegen preiswerter und damit häufiger ist. Beide Seiten verfügen über Panzerfahrzeuge, Flugzeuge und Schiffe – sogar U-Boote sind einsetzbar. Zusätzlich stehen wieder Tiere im Sold der Streitkräfte: Beide Seiten hetzen Kampfhunde auf Soldaten, die Amerikaner haben Delphine abgerichtet und die Russen Riesenkraken dressiert. Die übrige Fauna lässt sich auf russischer Seite durch Gedankenkontrolle steuern. Besonders fies ist es, eine Kuhherde mit Sprengsätzen zu bestücken und auf die feindlichen Linien zuzutreiben. Doch nicht nur der russische »Verrückte Iwan« ist sprengstoffgeschult, auf amerikanischer Seite schwimmt die Elitekämpferin Tanya durch ganze Weltmeere und platziert ihrerseits Dynamitstangen an allem, was der Gegner nicht verlieren möchte. Ingenieure beider Seiten können wie gehabt nicht nur Brücken reparieren, sondern zudem Gebäude des Gegners übernehmen. Fallschirmspringer fallen dem Gegner ganz unangenehm in den Rücken und sind außerdem beim Absprung aus dem Flugzeug auch noch hübsch anzusehen. Gefahr droht nur von feindlicher Flak. Alles in allem kommen 20 Einheitentypen je Kriegspartei zusammen (siehe Randspalten).

Die Mischung macht's

Unerlässlich ist – besonders beim Angriff auf gegnerische Stützpunkte – ein guter Einheitenmix. Bei Alarmstufe Rot 2 regiert das Stein-Schere-Papier-Prinzip, das heißt jede Einheitengattung hat eine Archillesferse und eine besondere Stärke. Hunde sind gegen Panzer wirkungslos, aber sehr effektiv gegen Fußsoldaten. Ohne Flugabwehr sind Sie den bombenbeladenen Kirov-Luftschiffen oder per Raketenrucksack einschwebenden Kämpfern hilflos ausgeliefert.

Ihre Jungs sammeln jetzt schneller Erfahrungen, und die machen sich rascher durch höhere Feuerkraft bemerkbar. Generell spielt sich Alarmstufe Rot 2 flotter als der Vorgänger – die Produktion läuft schneller ab, Sie können sich rascher eine schlagkräftige Armee und sogar Megawaffen wie Gewitterstürme oder Atomraketen leisten. Bei drohenden Nuklearangriffen oder ähnlich verheerenden Ereignissen warnt Sie ein Countdown und lässt Ihnen die Chance, Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Ziel von Westwood war es, Mehrspieler-Gefechte in rund 30 Minuten ablaufen zu lassen, wobei sich das Blatt noch in letzter Sekunde wenden kann. Das ist offenbar gelungen. Bemerkenswert sind zudem die interessanten Mehrspieler-Varianten mit zusätzlichen Einheiten und der Kartengenerator. Solokämpfe gegen Computergegner bereiten wunderbar auf das Internet-Kräftemessen auf dem Westwood-Server vor. **(tw)**

THOMAS WERNER

Selten wurde ein Spiel im Vorfeld so hochgepusht wie der Vorgänger Tiberian Sun. Enttäuschte Käufer forderten angekündigte Features ein und ärgerten sich über offensichtliche Schwächen. Offiziell wollte Westwood keine Fehler einräumen, doch hinter den Kulissen muss jemand fleißig die erbosten E-Mails gelesen haben. Bei Alarmstufe Rot 2 ist jedenfalls ein Großteil der weithin bemängelten Schwachpunkte ausgemerzt. Die Bedienung ist spürbar besser, es gibt interessante Mehrspieler-Varianten und selbst die Grafik wirkt appetitlicher. Klar – revolutionäre Neuerungen gibt es keine und modischen Schnickschnack wie eine 3D-Perspektive sucht man vergeblich – Gott sei Dank. Denn dadurch ist Alarmstufe Rot 2 wunderbar spielbar. Zudem stimmt hier die Atmosphäre, und das ist auch für Strategen die halbe Miete. Deshalb ist diese Command & Conquer-Variante auch wieder einen Goldplayer wert.

»Hier stimmt die Atmosphäre. «

WERTUNG C&C: ALARMSTUFE ROT 2

▲ **PRO**
- DICHTE ATMOSPHÄRE
- AUSGEZEICHNETES MISSIONSDESIGN
- HERVORRAGENDE SPIELBARKEIT

▼ **CONTRA**
- KEINE INNOVATIONEN

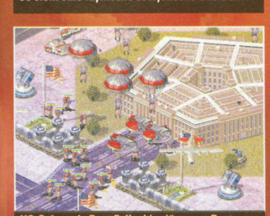
GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	80
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **85**


Vor der Werft lauern U-Boote auf die feindlichen Zerstörer.

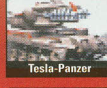

In diesem Menü stellen Sie Ihre Mehrspielerpartien zusammen.


So sieht eine idyllische sowjetische Basis aus...


US-Schmach: Rote Fallschirmjäger am Pentagon

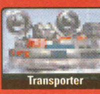

Noch mehr Schach: Rotarmisten bei Miss Liberty

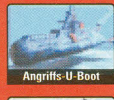


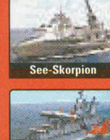














IMPRESSUM

CHEFREDAKTEUR Ralf Müller (rm), verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION Luc Martin (luc),Joachim Nettelbeck (jn), Damian Knaus (dk), Thomas Werner (tw), Udo Hoffmann (uh)

FREIE MITARBEITER Volker Schütz, Christoph Reis, Heinrich Lenhardt

CHEF VOM DIENST & TEXTCHEF Ralf Müller

REDAKTIONSASSISTENZ Angela Fischer

LAYOUT Esther Schenk-Panić

ART COMPOSING Esther Schenk-Panić

TITEL Artwork: Esther Schenk-Panić, Gestaltung: Alexandra Bauer

FOTOGRAFIE Josef Bleier

ANSCHRIFT DES VERLAGS Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h, 81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0, Telefax: (0 89) 450 684-89, Internet: www.pcplayer.de

GESCHÄFTSFÜHRUNG Stefan Moosleitner

PUBLISHER Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF Gesamtanzeigenleiter: Guido Klausbruckner (verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401, Anzeigenverkaufsleitung: Nicole Radewic, Tel. (089) 450 684 -410 Markenartikel: Christian Buck, Tel. (08121) 951 106

ANZEIGEN-DISPOSITION (LEITUNG) Bettina Weigl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG Brigitte Feigel

VERTRIEBSLEITUNG Werner Hirschberger

VERTRIEB MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCKVORLAGEN Medienservice Brodschelm, Kapellenweg 6, 81371 München

DRUCK MOHN Media; Mohndruck GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33311 Gütersloh

Umschlag
gesetzlich geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserservice:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

Einzelheftbestellung:
PC Player Special Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich.



Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc.

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Interessen. Wir stillen ihren Informationsdurst auf unterhaltsame Art und liefern kompetente Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese einfache Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wachsenden Medienunternehmen weltweit: Niederlassungen in sieben Ländern, weit über 125 Zeitschriften, über 45 Webauftritte sowie acht eigenständige Internet-Sites.

Future Network lizenziert zudem 50 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc. ist eine Aktiengesellschaft und an der Londoner Börse notiert (WKN: FNET.L).

future VERLAG Medien mit Leidenschaft

Chairman Chris Anderson ◆ Chief Executive Greg Ingham ◆ Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau

Straegiespiel für Profis

HOMEWORLD: CATACLYSM

HERSTELLER: Barking Dog Studios/Havas Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Englisch (Deutsch in Vorbereitung) **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK:** Direct3D, OpenGL, Glide **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/266, 32 MByte RAM **EMPFEHLUNG:** Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte, **http://homeworld.sierra.com/cataclysm**

Rückkehr ins All: Diesmal kämpfen Sie im dreidimensionalsten Weltraum aller Echtzeit-Strategiespiele gegen fiese Organismen.

FAKTEN

- Kampagne mit 17 Missionen
- 11 Mehrspielerkarten
- 18 neue Raumschiff typen
- 25 Technologien
- Zeitbeschleunigung
- Wegpunktsystem
- Kriegsnebel
- Fünf Schwierigkeitsstufen

Die Vorgeschichte von Cataclysm hört sich recht konfus an, dafür wirkt der Bildschirm gleich vertraut – ja, das ist Homeworld, mit all seinen Ecken und Kanten. Klar, es gibt 18 neue Raumschiffe, die aber von der Funktion her den bekannten Typen ähneln. Ein Höhepunkt sind die »Mimic«, die sich sogar als feindliche Raumer oder gar Asteroiden tarnen können und dadurch selbst Minenfelder durchqueren. Zudem setzen die Schiffsingenieure offenbar immer noch auf die gleichen Designgrundsätze, denn nach wie vor erinnern die Kampfraumer optisch an "Steine im Weltall".

Sobald jedoch das erste Echtzeit-Raumgefecht beginnt, ist die alte Faszination wieder da: Die Dynamik, mit der sich die gegnerischen Verbände aufeinander stürzen, ist ein wahrer Augenschmaus. Ansehnliche Explosionen sowie die klanglich schlicht gehaltene, dafür umso atmosphärische Hintergrundmusik erinnern an einige der Tugenden von Homeworld, die das Spiel seinerzeit zu einem Überraschungserfolg werden ließen.



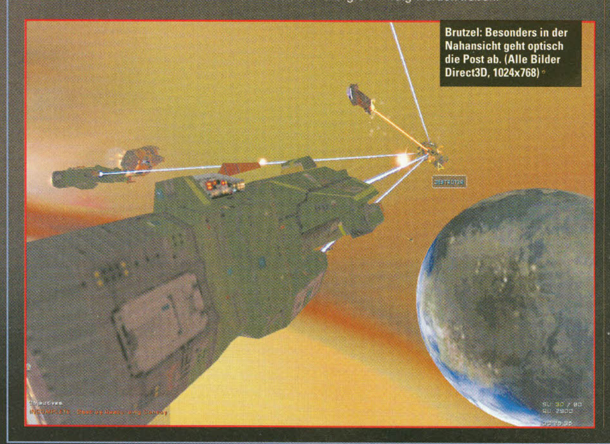
Sehr geschmackvoll wurden die Zwischensequenzen gezeichnet.

Im Weltraum hört dich keiner maulen

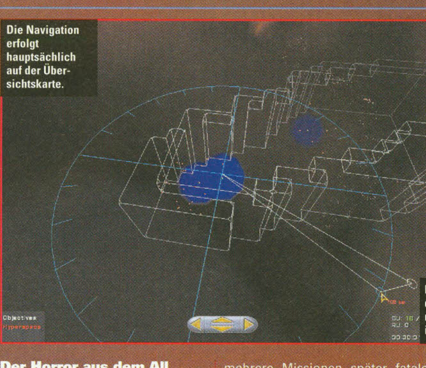
Nach wie vor ist es faszinierend und gleichzeitig herausfordernd, wirklich dreidimensionale Schlachten zu schlagen. Allerdings ist die Orientierung im 3D-Raum nur etwas für Experten: Oft wirkt es auf der Übersichtskarte so, als würden sich zwei Flotten genau gegenüberstehen. Erst beim Kippen der Ansicht ist zu erkennen, dass zwischen den Raumschiffen in der vertikalen Ebene fast noch Lichtjahre liegen. Überhaupt findet ein Großteil des Spielablaufs auf dieser ebenfalls dreidimensionalen Karte statt. Hier wird über größere Strecken navigiert, hier erkennen Sie auf einen Blick die den Gegner symbolisierenden roten Punkte sowie die Reichweite Ihrer Sensoren.

Schließlich gibt es bei Cataclysm einen so genannten Kriegsnebel, das heißt, es werden nur die Objekte angezeigt, die sich in einem bestimmten Umkreis um Ihre Truppen herum aufhalten. Aus diesem Grund ist die sorgfältige Aufklärung der Umgebung umso wichtiger.

Dank des neuen Wegpunktesystem gestaltet es sich jedoch einfach, Patrouillen einzurichten oder ganze Flotten beliebig durch die Gegend zu lotsen. Teleport-Tore erleichtern die Überwindung größerer Distanzen. Auch an der Bedienung wurde ein wenig geschraubt, leider erweist sich die Belegung speziell der Maustasten als nicht sehr intuitiv – der Spieler muss quasi raten, in welcher Situation ein Rechtsklick und wann ein Linksklick angemessen ist. Sehr nützlich: die Zeitbeschleunigung um den Faktor Acht, durch Sie verkürzt sich bei längeren Flügen oder dem Abbau von Ressourcen die überflüssige Warterei deutlich.



Brutzel: Besonders in der Nahansicht geht optisch die Post ab. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)


Die Navigation erfolgt hauptsächlich auf der Übersichtskarte.

Hilfe! Wo sind bloß meine Leute? Massenschlachten fordern volle Konzentration.

Elektrische Entladungen sind charakteristisch für infizierte Schiffe.

Der Horror aus dem All

Wie schon beim ersten Homeworld steht ein einzelnes Komandoschiff im Mittelpunkt des Geschehens. Dort werden neue Kampfraumer produziert sowie Technologien entwickelt, mit denen sich in einigen Fällen selbst vorhandene Schiffe nachrüsten lassen. Andere Raumfahrzeuge bauen Asteroiden sowie bei Cataclysm erstmals auftauchende Kristalle ab, um an deren Rohstoffe zu gelangen. Diese Rohstoffe sind nur sehr begrenzt vorhanden – daher sollten Sie sich genau überlegen, in welche Schiffstypen Sie investieren. Zudem ist es weise, die Schiffe nicht sinnlos zu verheizen und bei stärkeren Schäden rasch zu reparieren. Notfalls müssen Raumer eben in Ihrem Kommandoschiff verschrottet werden, um so an benötigtes Baumaterial zu gelangen.

Die flotten Flottenraumer sehen uns Weltraumfans noch nicht flott genug aus...

Da Sie die Einheiten von einer Mission zur nächsten mitnehmen, landen Sie ärgerlicherweise rasch in einer ausweglosen Sackgasse, wenn Sie Ihre Kämpfer zuvor blindlings als Kanonenfutter verheizt haben. Taktische Fehler können daher selbst mehrere Missionen später fatale Nachwirkungen haben. Um solch eine aussichtslose Situation zu verhindern, gibt es verschiedene Angriffs-Modi und Formationen, die bei richtiger Wahl die Schlacht für Sie entscheiden können. Die Kämpfe jedenfalls fallen äußerst heftig aus – schließlich haben Sie es mit gleich mehreren Gegnern zu tun. Zu Spielbeginn liegen Sie im Dauerclinch mit den Taiidani sowie den Turanic Raiders, doch die wirklichen Probleme beginnen erst nach der Entdeckung eines seltsamen Artefaktes, das durchs All treibt. Ahnungslose Wissenschaftler stoßen darin auf einen tödlichen Organismus, der im Handumdrehen fremde Schiffe per Infektionsstrahl kapert und für seine Zwecke missbraucht. In den besten Momenten des Spiels kommt deshalb tatsächlich ein Hauch von »Alien«-Horror auf. Das überträgt sich dann auch auf den Mehrspieler-Modus, da der Spieler hier in die Haut der Monster-Rasse schlüpfen kann. Leider enthält die einzige Solo-Kampagne nur 17 Missionen und ist damit für ein selbstständiges Spiel vergleichsweise mager ausgefallen. Der kanadische Entwickler Barking Dog arbeitete übrigens eng mit den Schöpfern des Original-Homeworld zusammen – immerhin teilte man mit Relic zeitweise die gleichen Büroräume. Das Resultat dieser Kooperation jedenfalls ist in der Tat ein Zwischending aus Homeworld-Nachfolger und Zusatz-CD – sozusagen ein Homeworld 1.5. **(tw)**

THOMAS WERNER

Noch immer ist das Homeworld-Spielprinzip unerreicht als Simulation dreidimensionaler Weltraumschlachten. (Star Trek: Armada mag spielbarer sein, doch nur weil dort das All flach ist.) Nach wie vor wirken die Gefechte beeindruckend, wenngleich die Raumschiffe von den Designern nicht gerade inspiriert gestaltet wurden. Die Story des Original-Homeworld fand ich persönlich etwas ansprechender, aber das ist Geschmackssache. Viel schwerer fällt gerade für Neulinge ins Gewicht, dass die Orientierung nur Personen mit ausgeprägtem dreidimensionalen Vorstellungsvermögen gelingt. Zudem gibt es Schwächen bei der Bedienung, wie beispielsweise die unlogische Maustastenanordnung. Insgesamt ist Cataclysm trotz aller Dementis im Prinzip eine aufgebohrte Zusatz-CD.

WERTUNG HOMEWORLD: CATACLYSM

▲ PRO
- 3D-WELTRAUMGEFÜHL
- BEEINDRUCKENDE SCHLACHTEN

▼ CONTRA
- ORIENTIERUNG FÄLLT SCHWER
- WENIGE NEUERUNGEN

GRAFIK:	70
SOUND:	70
EINSTIEG:	60
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	60
MULTIPLAYER:	80

PC PLAYER SPIELSPASS **81**

LENKEN SIE DAS SCHICKSAL DER KLANS

Viele Strategen sind es gewohnt, im Spiel verschwenderisch mit ihren Ressourcen umzugehen. Doch in Homeworld müssen Sie sorgfältig planen.



Wer sich im 3D-Univers[...] zurechtfindet, genießt sc[...] ne Raumschiffschlachten

Fregatten sind zwar sehr schlagkräftig, verschlingen aber eine Menge Ihrer Ressourcen

Obwohl ein Add-On wie Cataclysm sich in erster Linie an Leute richtet, die das Originalspiel mit Begeisterung und Vergnügen absolviert haben, steht wieder ein komplettes Tutorial zur Verfügung. Auch für erfahrene Homeworld-Raumadmiräle lohnt sich ein Blick darauf, da im Add-On so einiges anders ist. Es geht ja diesmal nicht mehr um das Finden der lange vergessenen Heimatwelt der Hiigara, sondern um das Schicksal eines einzelnen Klans (oder Kiith), den Soomtaw. Da diese ein halbnomadisches, vom Asteroidenbergbau lebendes Völkchen sind, ist das Mutterschiff eben ein hypersprungfähiger Bergbaustützpunkt.

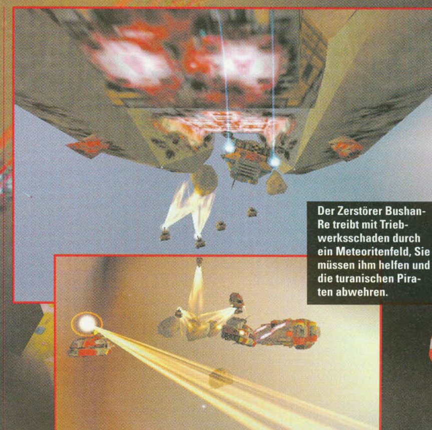
Forschung wird nicht mehr in separaten Forschungsschiffen durchgeführt, sondern an Bord des Zentralschiffs in eigens dafür gebauten Modulen. Ebenfalls neu ist eine Einheitenbegrenzung in Form von Support-Units - das Mutterschiff, die Kuun-Lan, kann nur noch eine limitierte Zahl von Schiffen unterstützen, wobei eine Fregatte natürlich mehr an Support verschlingt als ein einfacher Jäger. Das verändert die Vorgehensweise beträchtlich, da es nicht mehr möglich ist, einfach so drauflos zu bauen. Sie werden im Lauf der Gefechte an manchen Schiffen bis zu vier purpurfarbene Sternchen erkennen: das sind Ränge, die den Erfahrungswert der Schiffe repräsentieren. Vier-Sterne-Einheiten sind natürlich besonders schlagkräftig und wertvoll.

Keine Kampfschiffe

Gleich in der **1. Mission**, Hiigara, ist ein überlegtes Vorgehen nötig, da außer einfachen Jägern keine Kampfschiffe zur Verfügung stehen und die verbündeten Flotten der Klans gegen Taiidanjäger und imperiale Schlachteinheiten zu Felde ziehen. Grundsätzlich gilt: immer alle Ressourcen abbauen, sonst stockt der Nachschub. Um die alliierten Naabal-Schife aus ihrem Schlamassel zu befreien, formen sie aus min-

destens einem Dutzend Akolyte-Jäger eine Claw-Formatiom [F8] und befehlen defensive Taktik [F2]. Nach einem bestandenen Gefecht empfiehlt sich ein Andocken [D] zur Reparatur und Versorgung.

Die **2. Mission** in den Aussenbezirken des Hiigarasystems beginnt mit einer verzwickten Situation: ein wichtiges Schiff, der Zerstörer Bushan-Re, treibt mit Triebwerksschaden durch Wolken von gefährlichen Meteoriten und wird von herannahenden turanischen Piraten bedroht. Schnell muss das "Engineering"-Modul gebaut werden, damit die Arbeitsschiffe zusätzliche Funktionen erhalten. Die Bushan-Re liegt ungefähr 85 km nordöstlich der Kuun-Lan. Schützen Sie sie durch eine Jägerstaffel! Schon bald treffen Versorgungsfregatten ein, die sich aber als holografisch verkleidete Feindfregatten herausstellen. Inzwischen muss ein im Weltall treibendes Relikt geborgen werden.



Der Zerstörer Bushan-Re treibt mit Triebwerksschaden durch ein Meteoritenfeld, Sie müssen ihm helfen und die turanischen Piraten abwehren.



Mächtig miese Tarnung

Die **3. Mission** im Cruc-Tel-System dreht sich um die Rettung der Forschungsfregatte Clee-Saw. Nur mit Hilfe der holografischen Technologie, die Sie bis dahin hoffentlich schon erforscht haben, können sich Jäger und Korvetten tarnen und der Clee-San nähern. Ist der Minenschirm geöffnet, muss die Fregatte unter allen Umständen vor Angreifern beschützt werden, bis sie endlich bei der Kuun-Lan angelangt ist. Das kann verkürzt werden, in dem das Mutterschiff der Fregatte entgegenfährt. Wenn die Rettung zügig durchgeführt wird, kann die Kuun-Lan im Hyperspace verschwinden, bevor die eintreffende feindliche Schlachtflotte größeren Schaden anrichten kann. Die **Mission 4** im Tiefraum des Tel Sektors beginnt mit der Erforschung des kürzlich geborgenen Relikts. Doch irgendwas geht schief, Teile des Mutterschiffs werden biologisch verseucht und die gesamte untere Sektion wird abgesprengt. Das Hangarmodul muss also neu gebaut werden, dazu benötigen Sie eine Menge Rohstoffe. Die Clee-Saw begibt sich unter Jägergeleit zum abgesprengten Unterteil. Vorsicht! Versuchen sie, die Geleitjäger mit dem Dockingbefehl [D] zurückzuholen, kurz bevor die Fregatte am Ziel eintrifft. Alles, was in die Nähe des verseuchten Wrackteils kommt, wird unweigerlich vom Weltraumbiest in seine Gewalt gebracht. Holen Sie sicherheitshalber die Arbeiter zurück und öffnen Sie das Systemmenü, um die Funktion "angedockt bleiben" anzuwählen. Schnell muss die Infektion wissenschaftlich erforscht werden, so dass ein gewisser Schutz dagegen besteht. Plötzlich erscheint eine turanische Flotte inklusive eines schweren Kreuzers, die gegen das Biest keine Chance hat, übernommen wird und sich daranmacht, die Kuun-Lan anzugreifen. Halten sie ihre Verluste klein und lassen sie das Mutterschiff im Gefecht, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Wird der Angriff zu massiv, bleibt die Flucht in den Hyperspace.

Das Aiowa System ist Schauplatz der **5. Mission**. Sie benötigen sehr viele Jäger. Sichern Sie alle Ressourcen, deren sie habhaft werden. Sobald die Caal-Shto auftaucht, muss sie wie die Kuun-Lan von einem Schirm aus zwei Dutzend Jägern begleitet werden. Missachten Sie unbedingt den Befehl, dem Bentusischiff zu Hilfe zu eilen! Es nützt sowieso nichts, da die Bentusi sich lieber selbst zerstören als übernommen zu werden. Die Wucht der Explosion beschädigt alles in weitem Umkreis, jetzt kann der Jägerschirm der Caal-Shto den imperialen Kreuzer angreifen.Sié können auch die Kuun-Lan in seine Nähe bringen, dann wird er versuchen, das Mutterschiff zu beschiessen, statt sich gegen die angreifenden Jäger oder Korvetten zu kümmern. Als nächstes Ziel wird der feindliche Träger anvisiert, der sich durch Flucht rettet. Sammeln sie ihre Kräfte und Ressourcen...

Mission 6 im Kadiir Nebel beginnt mit einer halsbrecherischen Fahrt durch ein Meteorfeld, da die Caal-Shto sich wegen der Gefechtsschäden nur noch im Normalraum bewegen kann. Jetzt sind Reparaturen angebracht. Sie benötigt nach wie vor einen Jägerschirm! Da der Feind überlegene Kräfte am zweiten Slipgate positioniert hat, hilft nur die Forschung weiter. Sentinels errichten ein Kraftfeld zum Schutz der eigenen Schiffe, und die Parasitentechnologie macht es möglich, feindliche Zerstörer und Kreuzer auszusaugen, ohne dass diese sich wehren können. So sollte es möglich sein, die Caal-Shto zum Slipgate zu bringen und zu verschwinden. Zurück im Aussenbereich des Kadiir System, gilt es in der **7. Mission**, eine Gruppe von Transportern vor Angriffen des Biests zu beschützen. Sehr viele Jäger sind dazu nötig, deswegen sollte das Mutterschiff die maximale Anzahl an Supportmodulen haben. Die Arbeiter können momentan noch im Dock bleiben. Schwarmfregatten bieten sehr guten Schutz vor den Raketenangriffen der Biestschiffe. Auch der strategische Bildschirm, der Sensormanager, ist →



Jägergruppen beschützen die Transporter



Mit Parasitentechnologie saugen Sie feindliche Schiffe aus, ohne daß die sich dagegen wehren könnten.

Kristallabbau, Forschung und der Einbau von Tarnvorrichtung, EMF und Quantenexplosion bringt Sie durch die achte Mission.

hier extrem nützlich, da einfliegende Cruise Missiles damit schon auf grosse Entfernungen ausgemacht werden können. Falls Transporter infiziert werden, müssen sie sofort zerstört werden. Die Transporter werden mit dem Guard-Befehl von Jägergruppen begleitet, bis sie im Slipgate verschwinden. Danach kümmern Sie sich um die Ressourcen. Die Angriffe des Biests sind dabei leicht abzuwehren.

Mission 8, Tiefraum, Koreth Rift. Sie erfahren von der geretteten Transportern, dass das Imperium an einer Geheimwaffe arbeiten würde, und machen sich auf, um einen Spion zu treffen, der Details über dieses Gerücht liefern kann. Und immer ans Asteroidenabbauen denken! Konzentrieren Sie sich auf die Forschung, wichtige Upgrades sind möglich. Kristallabbau ist weitaus effektiver als das Auflösen von einfachen Asteroiden, Quantenexplosion stattet die Tarnjäger mit vierfacher Zerstörungskraft aus und EMP lässt Ihre Korvetten lähmende Energiestösse auf feindliche Großkampfschiffe abfeuern. Auch die Panzerung Ihrer Schiffe kann durch Forschung verbessert werden.

Die Flotte, die den Spion verfolgte, sollte ohne Schwierigkeiten beseitigt werden können. Jetzt geht es ans Eingemachte! Die Forschungsstation muss zerstört werden, bevor die Forschungen an der Biest-Technologie zu einer Katastrophe führen. Leider besitzen die imperialen Streitkräfte eine Gravitationsquelle, die Ihre Jäger zur Bewegungslosigkeit verdammt. Trotzdem können diese, eine ausreichende Zahl vorausgesetzt, die Quelle zerstören und sich anschließend über die Fregatten und Ionenfregatten hermachen. Auch eine Rammfregatte erweist sich als brauchbar im Einsatz gegen die Quelle. Versuchen Sie ruhig, je eine der Feindfregatten mit den Arbeitern zu kapern. Das ermöglicht Ihnen, Energiewaffen und Ionengeschütze zu erforschen. Folgen sie dem Befehl der Einsatzzentrale und kapern sie mindestens drei Ressourcenkollektoren (für die nächste Mission). Der Orbit um Gozan IV, dem Taiidan Forschungsplaneten, ist Schauplatz der **9. Mission**. Zunächst warten einige Ressourcen auf zügigen Abbau, aber Vorsicht vor den feindlichen Sensoren! Sie rufen beachtliche Gruppen von Ionenfregatten auf den Plan!

Sobald die Transporter in Position sind, gehen Sie daran, die gegnerischen Sensoren zu zerstören. Kleine Jägergruppen genügen völlig. Auftauchende Fregatten müssen ebenfalls erledigt werden, damit die Transporter ihre Fracht abladen können. Mindestens ein Transporter muss es zurück zum Mutterschiff schaffen. Reparieren Sie ihre Jäger regelmäßig und schützen Sie die Kuun-Lan bis zum Hyperjump.

Weltraummüll prägt die **10. Mission**. Ein Aufklärer entdeckt ein Minenfeld - säubern Sie es, aber behalten Sie eine angemessene Gruppe zur Sicherung des Mutterschiffs zurück. Der Ping auf dem Radar wird sich als überschweres Weltraumgeschütz entpuppen, umringt von einer Gruppe getarnter Korvetten. Diese sind aber hilflos gegen die Übermacht der Soomtaw. Danach können Arbeiter daran


Sentinels errichten ein Kraftfeld zum Schutz der eigenen Schiffe

gehen, das Geschütz zu bergen. Ärgerlich ist, dass die Turanier dasselbe vorhaben und ebenfalls ausgeschaltet werden müssen. Sobald die Arbeiter das Riesengeschütz nach Hause schleppen, fällt eine Gruppe getarnter Fregatten über die Kuun-Lan her. Gut, dass wir an einen Jägerschutz gedacht haben! Alle gekaperten schweren Einheiten leisten jetzt ebenfalls gute Dienste. Aber sobald die Turanier zu Weltraumstaub zerblasen sind, tritt eine imperiale Flotte aus einem schweren Kreuzer und mehreren Zerstörern in den Normalraum über. Fangen Sie nebenbei an, ein Geschütz zu bauen, es ist die schwerste Waffe im Spiel. Konzentrieren Sie sich auf den Kreuzer und versuchen, ihn soweit zu beschädigen, dass er von Arbeitern gekapert werden kann. Danach schnappen Sie sich ebenso den Zerstörer. Der Kreuzer wird auch beschädigt exzellente Dienste leisten. Inzwischen kommt die Caal-Shto an - aber irgend etwas stimmt mit ihr nicht. Kein Wunder, steckt doch unter dieser Maske das Mutterschiff des Biests. Sobald die Turanier und Taiidan unter Kontrolle sind, kommen Sie der Einladung des Biests zu einem Gespräch nach. Docken Sie alle kleinen Einheiten, denn es wird bald ungemütlich! Bewegen Sie die Kuun-Lan zum Biestschiff, bis die Treffergenauigkeit der Riesenkanone 100% erreicht, dann Feuer frei! Sobald irgend möglich, wagen Sie einen Alarmsprung in den Hyperraum.

AZ-23769, elfte Mission.

Ein Hiigaraschiff, die Faal-Corum wird von Biestschiffen attackiert. Helfen sie ihr aus der Patsche, versehentlich Angriffe seitens der Faal-Corum müssen ignoriert werden. Bevor Sie den Befehl zur Reparatur befolgen, verschaffen Sie sich erst einige Ressourcen, unter anderem Kristalle, denn sobald die Reparatur nahezu abgeschlossen ist, startet das Biest seinen nächsten Angriff. Die inzwischen möglichen Forschungen müssen in Auftrag gegeben werden. Sobald der schwere Antrieb zur Verfügung steht, bauen Sie einen Träger, danach einen Zerstörer und später je einen weiteren. Sie benötigen maximale Feuerkraft, um den Biest-Träger zu zerstören.

Mission 12 - Kyori Sektor. Zunächst gilt es wieder, lästige Angriffe auf das Mutterschiff abzuwehren. Ressourcensammeln ist noch nicht ratsam. Falls ein Ping des turanischen Stützpunkts auf dem Sensormanager erscheint - die Piraten haben noch eine Flotte in der Hinterhand, um damit die Kuun-Lan zu bedrohen. Erst, wenn diese ausgeschaltet ist, können die Rohstoffvorräte wieder aufgefüllt werden - und auch dann nur unter Geleitschutz für die Arbeiter. Beim anschliessenden Angriff treffen Sie auf ein Minenfeld. Der Träger der Turanier kann mit Leeches sehr leicht ausgeschaltet werden, dann kann der Gegner auch keine Jäger nachproduzieren. Sind die Turanier vernichtet, dann sorgen sie für ein dickes Rohstoffpolster vor dem Sprung in die nächste Mission.

Mission 13: Sabotage an Bord der Kuun-Lan! Zerstörte Module müssen schnellstmöglich ersetzt oder repariert werden. Die Begleitschiffe wehren inzwischen die Angriffe ab. Die ersten Wellen sind kein Problem, aber dann tauchen drei schwere Kreuzer mit Begleitung aus verschiedenen Richtungen auf. Hier sind Rammfregatten äusserst nützlich. Während der Schlacht erhalten beide Seiten Nachschub, auch die Faal-Corum eilt zu Hilfe. Schützen Sie diese und konzentrieren Sie sich auf den imperialen Träger. **Mission 14** - Am galaktischen Rand: Kaum angekommen, sehen Sie sich ständigen Angriffen der Biestflotten ausgesetzt. Permanent sind Reparaturen nötig, Verluste nicht zu umgehen. Während der Schlacht kann der Bau von Schlachtschiffen erforscht werden. Schikken Sie sofort eine Handvoll Jäger los, um die Sensoren in Richtung Naggarok zu zerstören. Dann begibt sich ein Tarnkappenjäger in der Maske eines Feindschiffs zur Naggarok und erspäht wichtige Daten.

Mission 15 - Golf Sektor: Sie müssen die Bentusi daran hindern, durch das Slipgate zu verschwinden, also zerstören Sie die Generatoren des Gates und blockieren Sie seinen Eingang mit der Kuun-Lan. Die Bentusi sind darüber äusserst ungehalten und antworten mit wütenden Angriffen. Sie müssen solange durchhalten bis die Verhandlungen abgeschlossen sind.

Mission 16 - Sojent-Ra System: Die Clee-San ist entdeckt worden. Sammeln Sie Rohstoffe. Das gibt natürlich Ärger, eine grosse Flotte des Biests erscheint. Schalten Sie zuerst den Kreuzer aus, er konvertiert sonst Ihre Fregatten. Beschädigen Sie das Forschungsschiff mit dem Riesengeschütz - aus der Entfernung mit 50%-Wirkung. Das sollte genügen. Jetzt schicken Sie einen Arbeiter zur Clee-San, um weitere Daten zu gewinnen. Kurz darauf trifft eine respektable Biestflotte ein. Setzen Sie das Geschütz gegen das feindliche Kommandoschiff ein. Mit etwas Glück gewinnen Sie diese Schlacht, füllen die Vorräte auf und gehen zur nächsten Aufgabe über.

Mission 17 - Marine Basis Alpha: Eine gewaltige Schlacht zwischen den Biestflotten und der freien Republik ist im Gange. Sofort werden Sie angegriffen, aber das Geschütz leistet gute Dienste. Jetzt sollten Sie den Rohstoffnachschub des Feindes im Kristallfeld unterbrechen. Dann schicken Sie einen Aufklärer zum Radarping. Der Mond wird durch ein mächtiges Repulsorfeld geschützt. Beseitigen sie die Sensoren und zerstören sie die beiden Generatoren des Feldes mit Parasiten, was eine Weile dauern wird. Inzwischen werfen Sie sich in die Schlacht und erforschen Repulsorwaffen für Ihre Schlachtschiffe. Danach kann der Mond selbst angegriffen werden, auch hier zuerst mit dem Geschütz. Hyperjumpsignaturen treffen ein, Aufklärer zeigen, dass es sich um Feindflotten handelt. Eine davon können Sie in das Kristallfeld locken und das ganze Feld sprengen. Lähmen Sie die Naggarok mit EMP-Angriffen durch ACVs. Kümmern Sie sich nicht weiter um Ihre Fregatten und Zerstörer, Akolyten und ACVs werden das Biest erledigen. Eine farbenfrohe Explosion markiert das glückliche Ende der Kampagne.

Fritz Effenberger/rm


Blattschuss: Dieser Raumer verteilt sich gleich im Raume...



Wirtschaftsstrategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

PIZZA CONNECTION 2

HERSTELLER: Software 2000 **Vertrieb:** Software 2000 **TESTVERSION:** Beta vom Oktober 2000 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **3D-GRAFIK**– **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 64 MByte RAM **Hardware, Standard:** Pentium II/333, 64 MByte RAM **HARDWARE, EMPFEHLUNG:** Pentium II/400, 128 MByte RAM **www.software2000.de**

Burger und Pommes lassen Sie kalt? Dann bieten Sie doch dem amerikanischen Fast Food mit einem florierenden Pizza-Unternehmen die Stirn.



FAKTEN

- Fortsetzung der Wirtschaftssimulation »Pizza Syndicate«
- Zehn verschiedene Städte
- Unterschiedliche Bevölkerungsgruppen mit verschiedenen Vorlieben
- Erstellen eigener Pizza-Kreationen
- Möglichkeit der Bestechung und der Korruption

Mit was haben Freunde von Wirtschaftssimulationen nicht schon alles Kohle gemacht: Virtuelle Güter wie Getreidesäcke, Gemälde oder Fußballspieler wechseln auf deutschen Computern regelmäßig den Besitzer. Wie wär's denn zur Abwechslung mal mit strategischem Sell-a-Pizza?
Also, packen Sie Ihre Küchenmesser aus und suchen Sie sich entweder direkt eine von zehn Städten aus oder beginnen mit der Kampagne. Diese enthält zwar dieselben Karten, verlangt aber von Ihnen, dass Sie in einer bestimmten Zeit verschiedene Ziele erreichen müssen. Mit einer stolzen Summe von einer Million Dollar beginnt das Tutorial in London. Wer schon einmal die englische Küche probiert hat, weiß ja, dass die Briten auf exquisite Kost nicht gerade Wert legen – Sie sollten also leichtes Spiel haben. Mit der Maus scrollen Sie durch die Karte und suchen sich ein Gebiet aus, in dem besonders viele Menschen herumwuseln. Beliebte Treffpunkte sind U-Bahn-Stationen, Universitäten oder Schulen. Wenn Ihnen die Miete für eine Filiale angemessen



Dieses Lokal wurde als Jugendtreffpunkt konzipiert und eingerichtet.

Wenn Sie über das nötige Kleingeld verfügen, locken Sie die Bevölkerung mit aufwändiger Reklame an.

Manchmal werden Ihnen Mini-Missionen innerhalb des Szenarios angeboten, deren Erledigung gewisse Vorteile nach sich ziehen.

erscheint, steht einer Eröffnung nichts mehr im Wege.
Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Deshalb sollten Sie zunächst klären, was denn Ihr potenzieller Kundenkreis so an Zutaten bevorzugt. Teure Marktforschung müssen Sie dafür nicht betreiben. Im Info-Menü der jeweiligen Stadt sind die Vorlieben der verschiedenen Bevölkerungsgruppen übersichtlich aufgelistet. Also suchen Sie sich ein paar Zutaten aus und basteln eine Pizza nach Ihren Vorstellungen zusammen. Aber aufgepasst: Sie sollten sich auch genau überlegen, wen Sie denn so in Ihr Lokal holen möchten. Zieren Ihre Pizza edle Zutaten wie Lachs und Kaviar, mag das natürlich die besserverdienende Bevölkerungsgruppe ansprechen, aber dann sollte auch das Ambiente Ihres Lokals dementsprechend gestaltet sein. Eine simple Bestuhlung und als Zierde ein verknittertes Modern-Talking-Poster an der Wand lockt eher eine Zielgruppe mit schmalerem Geldbeutel heran. Also: Kaviar runter, ordentlich Salami drauf und schon finden sich nach einer Weile die ersten Kunden ein.

Mit unserer Berlin-Filiale ziehen wir den Abgeordneten das Geld aus der Tasche.

Am besten gefallen den Kunden die Eigenkreationen – sofern die Zutaten stimmen.

Mit dem erwirtschafteten Gewinn sollten Sie sich jetzt nach einem zweiten, schöneren Hauptquartier umsehen. Investieren Sie in regelmäßigen Abständen ein paar Dollar in den Ausbau, kommen nach kurzer Zeit neue Spielmöglichkeiten hinzu. Ist Ihnen beispielsweise die Konkurrenz zu lästig, dann heuern Sie einfach ein paar Punker an, die vorm Restaurant des Gegners ein wenig herumpöbeln oder die schicke Einrichtung mit Graffitis vollsprühen. Vielleicht wirken auch ein paar Kakerlaken und ein anschließender Besuch vom Gesundheitsamt. Diese Tricks sind natürlich auch der Konkurrenz bekannt, doch Sie schützen sich, indem Sie einen Wachmann anheuern.

Wenn Ihnen eines Ihrer Lokale zu klein wird, machen Sie den Laden doch einfach für eine Weile dicht und bauen ihn um. Kurz darauf ist die Bude ein schönes Stück geräumiger. Leider verabschiedet sich nach jeder Renovierung auf rätselhafte Weise auch die gesamte Inneneinrichtung. Aber kein Problem, denn mit diesem Sperrmüll holten Sie sich sowieso nur kaufkraftarme Prolls in die Bude. Also stellen Sie sich im Einrichtungsmenü einfach ein neues Mobiliar zusammen. Entweder rustikal, modern oder einfach nur teuer. Schnell noch einen Billardtisch oder ein Klavier hingestellt und vielleicht auch noch etwas am Spezialrezept der Pizza gefeilt und schon finden sich Kunden mit dickerem Geldbeutel im Lokal wieder. Den zahlreichen Einwohnern sieht man ihre soziale Zugehörigkeit auf den ersten Blick an. Übrigens wirken Städte wie Rio oder Paris dank Tag-und-Nacht-Rhythmus richtig romantisch. **(dk)**


Auf den Lieferservice müssen wir (noch) verzichten...


Je nach Stadt ändern sich die Ansprüche der Kunden an Ihr Lokal

DAMIAN KNAUS

Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. Denn sobald Hummerkrabben oder Sardellen die liebevoll komponierte Eigenkreation zieren, ist ein unersättliches Hungergefühl nicht mehr zu unterdrücken. Tatsächlich macht das neue Pizza Connection auf Grund der appetitlich anderen Idee zunächst jede Menge Spaß. Grafisch ist das Ganze leider nicht so up to date, doch spätestens, wenn Sie Ihrer Konkurrenz Schläger auf den Hals hetzen oder die Filiale Ihres Widersachers in die Luft jagen, ist ein bisschen Schadenfreude nicht auszuschließen – und das technische Manko vergessen. Schade ist allerdings, dass der Pizzakrieg nur alleine ausgetragen werden kann – den Multiplayer-Modus steckt wohl noch im Backofen der Entwickler.

» Spielen Sie auf keinen Fall mit leerem Magen. «

WERTUNG PIZZA CONNECTION2

▲ PRO
- DIE ETWAS ANDERE WIRTSCHAFTSSIMULATION
- VIELE MÖGLICHKEITEN

▼ CONTRA
- SCHLICHTE GRAFIK
- KEIN MULTIPLAYER-MODUS

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	-



Strategiesimulation für Einsteiger bis Profis

DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN

ZUSATZ CD

HERSTELLER: Maxis/EA Games **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **BETRIEBSSYSTEM:** Windows 95/98 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** – **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium /233, 32 MByte RAM **EMPFEHLUNG:** Pentium II/450, 64 MByte RAM **www.thesims.com** **www.thesimsresource.com**

Die Sims halten, was Politiker versprechen: neue Jobs und Konsumartikel für alle! Sie müssen sich nur diese Erweiterungs-CD kaufen.

FAKTEN

- Fünf neue Karrierepfade mit jeweils 10 Berufen
- Drei neue Architektur-Stile
- Bis zu fünf Nachbarschaften
- 125 neue Gegenstände (die meisten sind aber nur Zierde)
- Sims-Erfinder Will Wright leiht in der US-Version dem Flaschengeist seine Stimme

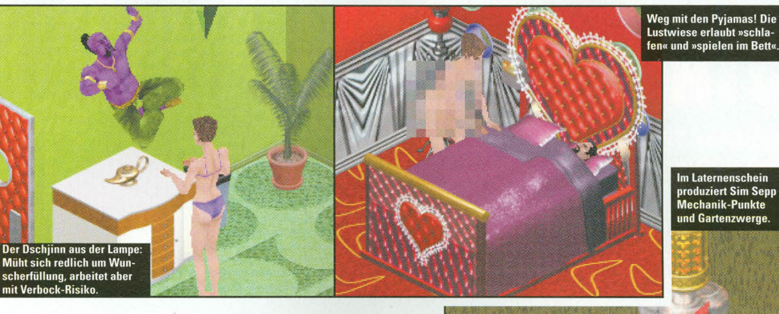


Sim-Udo greift zur Voodoo-Puppe und mindert damit Sim-Manfreds Wohlbefinden.

Der neue Haushalts-Roboter putzt emsig das Badezimmer. Derweil kann der Hausherr zur Klampfe greifen und seine Gäste mit handgezupften Weisen entzücken.

Zwei Millionen »Sims«-Käufer können nicht irren. Der originelle Alltags-Simulator von Will Wright mauserte sich im Zlatko-Windschatten zum kultigen Dauerbrenner. Was kann auch befriedigender sein, als digitalen Schützlingen ein Heim zu bauen, sie rührig zu verkuppeln und auf der Karriereleiter nach oben zu scheuchen?

Zahlreiche Sims-Eltern haben inzwischen alle Gegenstände ausprobiert und Fortpflanzungs-Bemühungen erfolgreich gemanagt. Auch wiederholtes Möbelumrücken haucht dem virtuellen Leben keinen rechten Sinn mehr ein. Doch dank der Add-on-Götter von Electronic Arts tobt jetzt »Das volle Leben« auf Ihrer Festplatte. Die fünf neuen Karrierepfade bieten jeweils zehn zusätzliche Berufe. Im übersinnlichen Metier wirken Sie als Telefonseelsorger, Hypnotiseur oder Medium. Musiker ackern sich auf der Straße (Mitglied der global organisierten südamerikanischen »Simon and Garfunkel Revival«-Bands) zum millionenschweren Rockstar hoch. Hacker managen früher oder später ihre eigene Software-Firma. Es kommt kurzzeitig die Frage auf, woher Spieleprogrammierer die Erfahrung in Sachen Arbeit nehmen wollen, um die ganzen Jobs sinnvoll einzuordnen? Aber bald sieht man erleichtert, dass ihre Einschätzung perfekt dem Funk- und Fernsehvorurteilkonsens entsprechen. Wer etwa seine Ziele niedrig steckt, kann als Spieletester jobben. Ein wahrer Traumberuf! Fängt so ein Arbeitstag doch erst mittags an, besondere Fähigkeiten sind ebenfalls nicht vonnöten. Wirklich ambitionierte Journalisten wollen natürlich nicht als schlecht bezahlter Profi-Zocker versauern. Daher erfüllen Sie sich Kindheitsträume und nehmen ihre Plätze am oberen Ende



Weg mit den Pyjamas! Die Lustwiese erlaubt »schlafen« und »spielen im Bett«.

Der Dschjinn aus der Lampe: Müht sich redlich um Wunscherfüllung, arbeitet aber mit Verbock-Risiko.

Im Laternenschein produziert Sim Sepp Mechanik-Punkte und Gartenzwerge.

der journalistischen Nahrungskette ein: Als Wettermann oder gar Talkshow-Gastgeber. Wer gar keinen Bock auf »richtige« Arbeit hat, schlampt sich als DJ oder freiberuflicher Fotograf durch die bunte Welt der Pseudo-Jobs. Das Nonplusultra dürfte immer noch der Profi-Partygast sein (wie darf man sich die Ausschreibung im Stellenmarkt vorstellen. Kein Lohn, aberdafür sind Speisen und Getränke frei ?).

» Die 30 Szenarien sind ebenso schwer wie die der ersten Zusatz-CD «

Trachtenlook & Leder-Lady

Um all die alten und neuen Familien unterzubringen, können Sie jetzt fünf Nachbarschaften mit jeweils zehn Haushalten anlegen. Drei neue Architektur-Stile bieten rustikales Neuschwanstein-Ambiente, SF-Retro-Look und Premium-Kitsch der Marke Las Vegas. Mehr Auswahl haben Sie auch beim Outfit Ihrer Spielfiguren, von der textilarmen Lederliebhaberin bis zum Robin-Hood-Verschnitt. Redaktions-Lieblinge sind die rustikalen Voralpenland-Eingeborenen inklusive Gamsbart-Kopfbedeckung (er) und Dirndl Marke »Hellwig's Fluch« (sie). Damit die Inneneinrichtung zu Ihrem persönlichen Stil passt, finden Sie auf dieser CD zirka drei Dutzend weitere Teppiche und Tapeten. Das Salz in der Suppe des vollen Lebens sind einige ernsthaft coole neue Objekte. Es erwartet Sie insgesamt eine stattliche Summe von 100 solcher Konsumartikel. Traum jedes Besserverdienenden ist etwa der aufräumende Koch-Putz-Haushaltsroboter. Damit gehören schlampige Putzfrauen und Gärtner endgültig der Vergangenheit an. Ein Teleskop sorgt nicht nur für Spaß und Logik-Punkte, sondern auch so manche UFO-Entführung. Mit dem Chemiekasten brauen Sie acht verschiedene Tränke, um beispielsweise die Charakterwerte eines Sims dauerhaft umzukehren. Dass diese Experimente auch bös nach hinten losgehen können, reduziert die Experimentierfreudigkeit jedoch beträchtlich. Wer will schon Dr. Jekyll und Mr. Wright in der Nachbarschaft wohnen haben? Die Weissagungen der Kristallkugel können es in Sachen Unverbindlichkeit mit jedem chinesischen Glücksplätzchen-Zettel aufnehmen. Da schnitzen wir lieber an der Werkbank ästhetisch grandiose Gartenzwerge oder piesacken eine Voodoo-Puppe. Mit welchem von beiden Sie den Nachbarn effektiver verschrecken, kommt auf die Situation an... **(hl/vs)**

HEINRICH LENHARDT

Eigentlich kostet diese Erweiterung vergleichsweise viel und bietet vergleichsweise wenig. Spielerisch blieb alles beim Alten, inklusive des berüchtigten Badezimmer-Wegfindungs-Rückstaus. Aber dann geriet ich in die gewohnte Sims-Zeitfalle: Noch ein Stündchen länger spielen, damit mein Sim die Beförderung im neuen Karrierezweig schafft, um sich die coole E-Gitarre zu leisten und damit die neue Nachbarin zu beeindrucken, und so weiter...
Das volle Leben hat seinen Preis, aber es beschert allen The-Sims-Fans neue Motivation. Ich bin jedenfalls dem Charme dieses einzigartigen Spiels wieder hilflos ausgeliefert.

WERTUNG RCT: THE SIMS

▲ **PRO**
- DAILY SOAP TRIFFT BIG BROTHER
- WITZIGE NEUE OBJEKTE UND BERUFE

▼ **CONTRA**
- TEURES ADD-ON
- SPIELERISCH NIX NEUES

GRAFIK:	70
SOUND:	80
EINSTIEG:	90
KOMPLEXITÄT:	80
STEUERUNG:	80
MULTIPLAYER:	-



Strategiespiel für Fortgeschrittene

STAR TREK: NEW WORLDS

Ein Star Trek Strategietitel ganz ohne Enterprise und ohne Weltraumgefechte? Die Entwickler von 14 Degrees East haben Konsequenz an den Tag gelegt und auch gleich den Spielspass weggelassen.

HERSTELLER: 14 Degrees East/ Virgin Interactive Entertainment TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 BETRIEBSSYSTEM: Windows 95/98 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: bis 3 (Netzwerk, Internet) - 3D-GRAFIK: Direct3D HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/300, 64 MByte RAM HARDWARE, EMPFEHLUNG: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 3D-Karte www.westwood.com

Echte 3D-Umgebung, Mini-Übersicht (rechts unten) und verschiedene Ansichten bemühen sich um Orientierung

FAKTEN

- Star Trek Lizenz
- 3 Kampagnen mit 3 Rassen
- 15 Mehrspielerkarten
- Insgesamt 42 Missionen
- Umfangreiches Tutorial
- Schwierigkeitsgrad abhängig von Rasse
- Echte 3D-Umgebung
- Verschiedene Ansichten

Der Weltraum – unendliche Weiten ... und wir müssen unbedingt durchs Star Trek Universum gondeln. Als wäre das Leben nicht langweilig genug. Das denken sich im Jahre 2292 auch die Romulaner. Denn mit Hilfe ihrer Geheimwaffe »Shiva« verwandeln die Jungs zu Unterhaltungszwecken die Neutrale Zone in einen Geburtsplatz für Planeten. Wo bisher nur rostige Kulissenwracks herumdümpelten, erscheinen nun Himmelskörper voller kostbarer Materialien aus dem Nichts.

Kein Wunder, dass sich die Klingonen und die Föderation mit den Romulanern über die Ressourcenverteilung ordentlich in die Haare geraten. Jetzt ist Ihr Einsatz gefragt. Auf einer der drei Seiten kämpfen Sie sich Ihren Weg durch jeweils 14 Missionen. Diese Entscheidung beeinflusst auch gleich den Schwierigkeitsgrad. Während die Klingonen für Neulinge den Einstieg erleichtern, haben Sie mit der Föderation schon härtere Gefechte auszutragen, die Romulaner bieten die ultimative Herausforderung.

Ohne Kirk, Picard & Sisko

Ein entscheidender Faktor dürfte für Fans sein, dass Sie die neuen Welten nicht verlassen können. Also keine Scharmützel im All, sondern lediglich lahmes Herumtuckern auf Planentenoberflächen. Welch geringe Bedeutung diesem Bereich in der Serie zukommt, wissen selbst Hobby-Trekker. Waren Bodengefechte bei Star Trek doch nur eine Möglichkeit, Crewmitglieder loszuwerden, bei denen die Rolle nicht für einen



Eine gut ausgebaute Romulaner-Basis im Überblick.

Auf dieser Übersichtskarte geht die Kontrolle leider oft verloren.

Nachnamen gereicht hat. Wen wundert da die lieblose Seifenkistenoptik der Kampfvehikel. Die wenig detaillierte Fitzelfahrzeuge sehen zu allem Überfluss auch noch bei jeder Rasse ähnlich aus. Nicht anders zeigt sich die Situation bei der Truppen- und Gebäudegestaltung innerhalb der streitenden Parteien. Ähnlich mager sieht der Technologiebaum aus, welcher zu allem Übel schon innerhalb der ersten Mission völlig erforscht werden kann/muss. Um dann doch ein wenig Abwechslung durch die Hintertür einzuführen, finden Sie in Star Trek: New Worlds Teammitglieder vor, welche durch ihre (steigerbaren) Spezialfähigkeiten Gebäude und Truppen aufwerten. Der Doktor erhöht etwa die Effizienz der Krankenstation, der Chefingenieur ist nicht nur bei der Produktion hilfreich, sondern beschleunigt gleichzeitig die Schildregeneration, der Sicherheitsoffizier verbessert die Kampfeskraft Ihrer mobilen Einheiten. So nett das alles klingen mag, handelt es sich nicht um vielmehr als eine halbwegs originelle Updatemöglichkeit. Dieses »Feature« hilft jedenfalls ganz bestimmt nicht über das Manko hinweg, dass aus lizenzrechtlichen Gründen kein einziger Originalcharakter der Serie auftritt.

Rücksturz zur Erde

Drei Kameraperspektiven sollen für Übersicht sorgen, erreichen meist jedoch das Gegenteil. Zwar dürfen Sie zwischen einer Isosicht, der isometrischen Nahaufnahme und einer frei drehbaren 3D-Ansicht wählen. Allerdings ist lediglich der starre Blick aus der Vogelperspektive brauchbar. Hinzu kommt, dass der jeweilige Bildausschnitt nur sehr langsam verschoben werden kann. Außerdem sind die Menüs in hohen Auflösungen extrem fiddelig und daher schlecht zu lesen. Dieser Tatsache widmet sich die Troubleshooting-Sektion, hier lautet der ernstgemeinte »Tipp«: Stellen Sie die Auflösung herunter. Da kommt Freude auf. Welche jedoch selbst bei Hardcore-Zynikern gleich wieder auf Grund des fehlenden Wegpunktesystems vergeht. Auch können Sie stundenlang nach Formationen Ausschau halten: sie gibt es schlicht und einfach nicht. Eine Speicherfunktion ist nur in beschränkter Form vorhanden. Während der Missionen bleibt Ihnen das Sichern des Spielstandes verwehrt. Böser Fehler!

Mangel besteht weiterhin an: der Möglichkeit, mehrere Einheiten gleichzeitig in Auftrag zu geben, an einer überzeugenden KI und an einem Multiplayermodus, der mehr als drei Personen gleichzeitig teilnehmen lässt. Selbst, wenn dies hinsichtlich der drei vorhandenen Rassen einen gewissen Sinn machen mag, wirkt es gegenüber dem heutigen Standard armselig. Positiv stimmte uns die Musikuntermalung, die in MP3 -Form direkt aus der Serie importiert wurde. Ebenso wie die gesamte Geräuschkulisse. **(vs)**



Flammendes Inferno: Der Gegner zerlegt Ihren Stützpunkt.

» Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht «

THOMAS WERNER

Erstaunlich, wie viel man heute noch bei einem Echtzeitstrategiespiel falsch machen kann. Irgendein kleiner Schalk hat den Designern offenbar eingeflüstert, bloß alles anders zu machen als im Genre üblich. Jedenfalls ist die Bedienung ziemlich vermurkst. Warum einfach, wenn es auch kompliziert geht – das mögen die Programmierer gedacht haben, während Sie den Quellcode für eine vernünftige Speicherfunktion lachend in den Desktop-Mülleimer schoben. Dabei wurde der Titel in den letzten Monaten noch extra auf Benutzerfreundlichkeit getrimmt. Vermutlich von der hauseigenen Sado-Maso-Abteilung. Fragt man sich doch glatt, wie das Spiel vorher ausgesehen haben mag. Schade, denn die zahlreichen Missionen machen durchaus Spaß.

WERTUNG STAR TREK NEW WORLDS

▲ PRO
- ZAHLREICHE MISSIONEN
- DREI KONFLIKTPARTEIEN

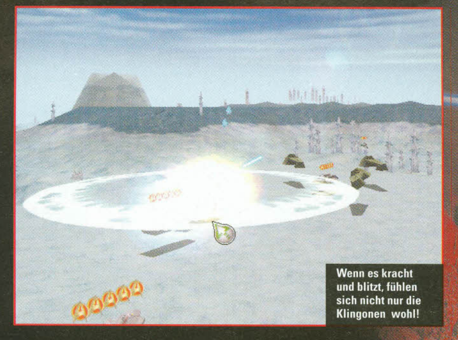
▼ CONTRA
- VERMURKSTE BEDIENUNG
- LANGWEILIGE EINHEITEN
- MANGELHAFTE SPEICHERFUNKTION

GRAFIK:	60
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	50
MULTIPLAYER:	50



SO EROBERN SIE DIE NEUE WELT

Als Star Trek-Fan kennen Sie vielleicht die wichtigsten Taktiken für den Weltraumkampf. Aber wie sieht es mit Ihrer Erfahrung im Bodenkampf aus?



Wenn es kracht und blitzt, fühlen sich nicht nur die Klingonen wohl!

Obwohl Sie in Star Trek: New Worlds drei Rassen steuern werden, unterscheiden sich diese im Spiel nur sehr wenig. Die größten Unterschiede sind die jeweiligen Spezialfahrzeuge (siehe Kästen) und der Platzverbrauch der Gebäude (bei den Klingonen am geringsten, romulanische Gebäude benötigen den meisten Platz). Daher gelten die nachfolgenden Tips für alle drei Rassen.

Basisbau

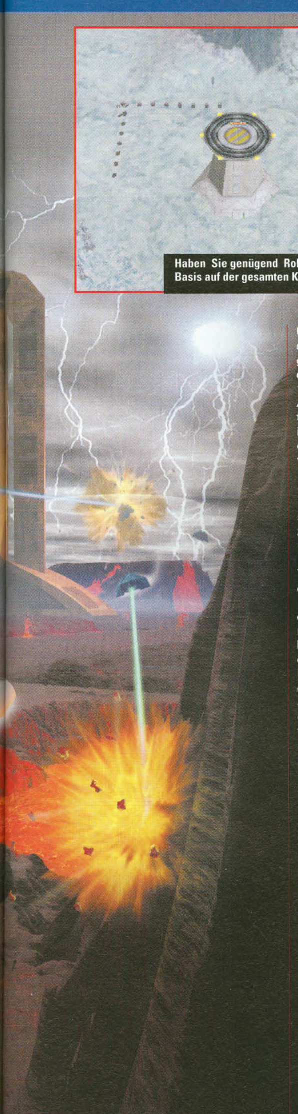
Ihr Hauptproblem ist der begrenzte Platz, den Sie zum Ausbau der Basis zur Verfügung haben. Bauen Sie deswegen von Anfang an nur Gebäude, die Sie auch wirklich zum Lösen der Mission (wird in den Missionbeschreibungen genau angesagt) benötigen. Beachten Sie dabei, dass Sie einige Gebäude, wie die "Power Generator", die "Shield Generator" und die Verteidigungstürme auch außerhalb der Bodenplatten errichten können. So sparen Sie einiges an Platz für die restlichen Gebäuden. Außerdem verhindern Sie so, dass große Gebäude, die vier Bodenplatten benötigen, nicht die nötige Grundfläche entzogen wird.

Standard-Gebäude, die Sie immer benötigen werden, sind der "Construction Yard", der "Power Generator", die "Mine", der "Ressource Processor", der "Vehicle Yard" und das "Science"-Gebäude. Haben Sie diese Einrichtungen gebaut, verfügen Sie über eine Basis, die eine gute Ausgangsposition für die meisten Missionen darstellt. Darüber hinaus werden Sie aber in allen Kampfmissionen noch das jeweilige Security-Gebäude benötigen, da es Ihnen erst den Bau von Kampffahrzeugen ermöglicht.

Fast jedes Gebäude verfügt über mehrere Updates. Beginnen Sie sofort mit dem Ausbau, sobald die



Haben Sie genügend Rohstoffe, können Sie auch Türme zum Angriff benutzen, da diese unabhängig von der Basis auf der gesamten Karte errichtet werden können und über eine hohe Kampfkraft verfügen.



Updates zu Verfügung stehen, da die Kosten dafür verschwindend gering sind. Das wichtigste Gebäude dabei sind der "Hub" und der "Construction Yard", deren höchste Ausbaustufe Voraussetzung für die technische Entwicklung der Basis ist. Außer den Updates sorgen auch die Offiziere für eine höhere Effektivität innerhalb Ihres Stützpunktes. Dazu müssen Sie sie allerdings den Gebäuden zuweisen, die von den Fähigkeiten der Offiziere profitieren sollen. So beträgt der Effizienzbonus zum Beispiel beim Einsatz des "Engineering"-Offiziers 20 Prozent. Diesen Bonus können Sie durch Training der Offiziere weiter erhöhen.

Der Ausbau der Basis setzt allerdings einen genügend großen Vorrat an Rohstoffen voraus. Diese bekommen Sie durch den Abbau in den Minen. Geeignete Plätze für Minen finden Sie mit dem Scout, der sie dann auf der Tricorder-Karte anzeigt. Achten Sie aber darauf, dass Sie die Minen nicht allzu weit von der Basis errichten, da die Rohstoffe noch transportiert werden müssen. Dies erledigen die "Cargo Bees", von denen Sie pro Mine mindestens eine benötigen. Außerdem sollten Sie für die "Storage Facility" und für die Minen jeweils ein bis zwei "Worker Bees" produzieren.

Und jetzt noch ein paar Feinheiten zum Basisbau:

1 Vergessen Sie nicht, abgelegene Minen mit Schildgeneratoren und Verteidigungstürmen zu schützen, damit sie gegnerischen Angriffen nicht hilflos ausgeliefert sind.

2 Errichten Sie später immer "Advanced Power Generator", um den Rohstoffverbrauch niedriger zu halten.

3 Ihre Basis verteidigen Sie am Besten mit einer Mischung aus Artillerie-Türmen und Phaser- oder Disruptor-Türmen. Halten Sie außerdem immer eine kleine Eingreiftruppe aus schnellen Fahrzeugen bereit, die im Notfall durchgebrochene Gegner abfangen können.

4 Produzieren Sie nie zu viele "Construction Bees", da pro Baustelle maximal vier von ihnen im Einsatz sein können.

Der Kampf

Ihre Angriffseinheiten unterteilen sich in zwei Gruppen: 1) den "Nahkampfeinheiten", wie z.B. den Disruptor-Tank und 2) den Artillerie-Einheiten, wie z.B. die Photon-Artillery.

Einheiten der ersten Gruppe haben den Vorteil, dass sie über eine hohe Beweglichkeit verfügen und "direkt" auf den Gegner schießen. Dadurch haben Sie Vorteile im Kampf gegen gegnerische Fahrzeuge, tun sich aber vor allen gegen Verteidigungstürme und Gebäude schwer.

Der Kampf gegen Gebäude ist die große Stärke der Artillerie-Einheiten. Wenige Schüsse von ihnen genügen, um einen nervigen Verteidigungsturm zu zerstören. Allerdings sind sie gegen schnelle Fahrzeuge absolut hilflos. Treffen Sie allerdings auf stehende Fahrzeuge, so beginnt ein Freudenfest für die Artillerie, da jeder Schuss einen Treffer bedeutet. Besonders wirkungsvoll ist dies, wenn Sie den gegnerischen Sammelpunkt entdecken. Da hier die gegnerischen Einheiten immer einen Augenblick verharren, können Sie mit der Artillerie den Nachschub des Gegners wirkungsvoll stören. Dies kann Ihnen aber genauso passieren, deswegen halten Sie immer Ausschau nach gegnerischen Artillerie-Einheiten, die in Reichweite kommen.

Aus den Schwächen der Fahrzeuge ergibt sich dann, dass Sie Angriffstruppen am besten aus Einheiten beiden Typs zusammensetzen. So können die schnellen Panzer gegnerische Fahrzeuge abfangen und zerstören, während die Artillerie feindliche Türme und Schildgeneratoren vernichtet.

Weitere Tips zum Kampf:

1 Ist ein Missionsziel die Eroberung eines Gebäudes, achten Sie darauf, dass Ihre Einheiten diese →

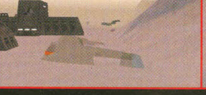


DIE SUPERWAFFEN FÜR DEN ST-LANDKRIEG

Klingonische Spezialfahrzeuge



Die beiden Spezialfahrzeuge der Klingonen sind der "Cloaked Tank" und die "Disruptor Battery". Der "Cloaked Tank" ist wie geschaffen für Hit-and-Run-Taktiken, bei denen Sie sich unbemerkt dem Ziel nähern, es zerstören und bevor der Feind reagiert, wieder verschwinden. Die "Disruptor Battery" verstärkt die Artillerie der Klingonen ungemein, ist aber durch die lange Flugzeit der Geschosse hauptsächlich geeignet zur Zerstörung von Gebäuden.


Spezialfahrzeuge der Föderation



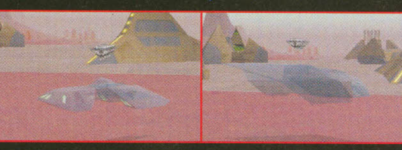
Auf Seiten der Förderation bekommen Sie die "Advanced Artillery" und das "Mobile Shield". Die "Advanced Artillery" entspricht der klingonischen "Disruptor Battery" und ist damit besonders wirkungsvoll gegen feindliche Gebäude. Das "Mobile Shield" erhöht den Schildwert aller Einheiten und Gebäude in seiner Nähe und ist damit ein effektives Mittel, Ihre Angriffstruppen möglichst lange am Leben zu halten.




Spezialfahrzeuge der Föderation



Die Romulaner verfügen über die Technik, ihre Fahrzeuge zu tarnen. Allerdings haben sie im Gegensatz zu den Klingonen gleich zwei davon. Zum einen den "Cloaked Tank", der dem klingonischen Gegenstück entspricht, und zum anderen "Cloaked Assault Vehicle". Mit diesem können Sie ihre Truppen unbemerkt zu gegnerischen Gebäuden transportieren, um diese zu erstürmen.



CHEATS

Sollten Sie sich auch schon über die fehlende Speicherfunktion in Star Trek: New Worlds aufgeregt haben, dann hilft Ihnen vielleicht folgender Cheat etwas weiter. Öffnen Sie im Installationsverzeichnis die Datei Game.ini. Darin ändern Sie die folgenden Einträge um:

FedLevel = 1 in FedLevel = 100
KliLevel = 2 in KliLevel = 200
RomLevel = 3 in RomLevel = 300
TauLevel = 4 in TauLevel = 400
MetLevel = 5 in MetLevel = 500
HubLevel = 6 in HubLevel = 600

Ist das erledigt, können Sie alle 42 Missionen frei anwählen.

Gebäude im Eifer des Gefechtes nicht zerstören. Vernichten Sie deswegen alle in der Nähe befindlichen gegnerischen Fahrzeuge und ziehen Sie dann Ihre Kampfeinheiten zurück, um den Transportern die restliche Arbeit zu überlassen.

2 Oft gehört zu einem Missionziel das Erkunden eines Gebietes mit einem Science-Vehicle, welches mit einem Offizier besetzt werden muss. Diese



Die taktische Landkarte hilft Ihnen, die Situation auf dem Schlachtfeld richtig einzuschätzen

Fahrzeuge sind aber sehr leicht zu zerstören, so dass Sie eine Eskorte erwägen sollten.

3 Normale Kampfeinheiten können mit einem Security-Offizier verbessert werden. Dies sollte aber nur in Notfällen angewandt werden, da Sie sonst schnell einen Offizier verlieren.

4 Angeschlagene Einheiten ziehen Sie aus dem Kampf zurück in sichere Gebiete, da alle Einheiten sich selbst reparieren und früher oder später wieder vollkommen fit sind.

5 Artillerie-Schüsse sind so langsam, dass Sie ihnen mit Ihren Einheiten fast immer rechtzeitig ausweichen können.

6 Achten Sie im Eifer des Gefechtes darauf, wo Sie hinklicken. Denn nicht jeder Ort auf der Karte ist auch befahrbar, so dass bei einem Fehlklick die Einheiten einfach stehen bleiben.

7 Ein großer Vorteil der Föderation sind die mobilen Schildgeneratoren. Einer von ihnen genügt vollkommen, um eine ganze Angriffstruppe beim Vorrücken effektiv vor gegnerischen Angriffen zu schützen.

8 Getarnte Einheiten ermöglichen Ihnen, Hit-and-Run-Taktiken anzuwenden. Dazu steuern Sie sie (ohne zu feuern) in die Nähe des Gegners, eröffnen überraschend das Feuer und verschwinden dann getarnt.

ORIGINAL WARS

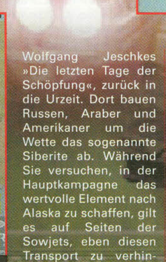
Wer hat an dem »Ur« gedreht? Dank einer Zeitmaschine zurück in die Steinzeit. Dort bekriegen sich Amerikaner, Russen und Araber um fossile Brennstoffe.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Virgin Interactive
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1.Quartal 2001
- **Internet:** www.originalwar.com
- **Besonderheiten:** 3 Kampagnen ■ 3D-Grafik, spielt in der Urzeit ■ dynamischer Missionsbaum ■ Rollenspielelemente enthalten ■ verschiedene Enden.



Hightech in der Steinzeit: Araber, Russen und Amis begraben das Kriegsbeil, buddeln dafür den -panzer aus (oben). In provisorischen Unterkünften campieren Ihre Männer und Frauen und hoffen, nicht vom Feind überrascht zu werden (li.)



Die Individualität der Charaktere steht im Vordergrund, sie alle haben ihre ganz persönlichen Stärken und Schwächen.

Schon das erste Wort von »Original Wars« gibt Grund zum Nachdenken. Soll es darin um die Mutter aller Kriege gehen? Sozusagen der »originären« Schlacht? Oder möchte Entwickler Altar Interactive damit subtil auf den ihrem Einfallsreichtum hinweisen? Also der »originellen« Schlacht? Man wird nicht umhin kommen, beides anzunehmen. Denn eine Zeitmaschine versetzt das Geschehen, angelehnt an Wolfgang Jeschkes »Die letzten Tage der Schöpfung«, zurück in die Urzeit. Dort bauen Russen, Araber und Amerikaner um die Wette das sogenannte Siberite ab. Während Sie versuchen, in der Hauptkampagne das wertvolle Element nach Alaska zu schaffen, gilt es auf Seiten der Sowjets, eben diesen Transport zu verhindern. Die Araber möchten hingegen beide Parteien scheitern sehen, damit sie in der Zukunft weiterhin ihren aus Öl gewonnenen Wohlstand behalten können.

Sie als Spieler setzen die knappe Ressource Mensch in dieser Mischung aus Rollen- und Strategiespiel ein, um Ihrem Land die goldene Zukunft zu sichern. Dabei verfügt jeder der Mannen über eine ausgeprägte Individualität, die sich in Form von unterschiedlichen Fähigkeiten zeigt. Je nach Vorlieben geben Ihre Untergeben bessere Schützen, Fahrzeuglenker oder Techniker ab. Weil Sie Ihre Pixeluntergebenen von Mission zu Mission mitschleppen, ist vorgesehen, dass Sie sich über kurz oder lang mit ihnen identifizieren. Sie können den wackeren Gesellen übrigens die lustigsten Sachen befehlen: etwa im Dreck herumzurobben (reduziert die Gefahr, von Feinden erschossen zu werden), in hohem Gras in Deckung zu gehen oder auf einen Hügel zu kraxeln, von wo aus Feinde mit erhöhter Präzision beharkt werden können.

Die Missionen versprechen, nicht nach dem üblichen »Töte alles«-Prinzip zu verlaufen. Sie eröffnen dem Spieler auftragsinterne Prioritätsänderungen nach eigenem Ermessen, welche das weitere Geschehen beeinflussen. Beispielsweise entscheiden Sie, ob Sie einen hinter feindlichen Linien verlorenen Kameraden befreien (und dafür Ihr Lager aufgeben) oder doch lieber dem schnöden Mammon frönen, um Ihren Widersachern frisch gerüstet entgegentreten zu können. Die Flexibilität dieser Spielstruktur geht soweit, dass Sie je nach Entscheidung ein anderes Spielende erwartet.
(vs)

Bei den Kämpfen zwischen Göttterschergen fließt auch schon mal Blut. Sterben können Sie jedoch nicht.

MECHCOMMANDER 2

Riesenroboter rumpeln wieder. Für eine Handvoll Blech lassen Sie mit einer Horde schießwütiger Mech-Piloten die Hölle auf Ihre Widersacher los. Wer könnte so einem Angebot widerstehen?

Kaum eine Lizenz wurde so konsequent gut umgesetzt wie die »Battletech«-Serie von FASA. Neben dem vierten Part zum 3D-Actionspiel kommt nun auch die Fortsetzung für Echtzeitstrategen. Im Gegensatz zu manch anderem Lizenzprogramm braucht sich die Battletech-Fans nicht auf Grund der Computerspiele zu schämen. Wenn alles läuft wie geplant, wird auch »Mech Commander 2« das Erbe adäquat weiterführen.

Die Hintergrundgeschichte dreht sich um die Machtkonflikte zwischen Haus Steiner, Davion und Liao auf irgendeinem staubigen Frontplaneten. Sie sind der Kommandeur einer illustren Söldnergruppe und stürzen sich für den Meistbietenden in den Kampf. Jedes der drei Häuser wartet hierbei mit leicht differierenden Fähigkeiten respektive Taktiken auf. Ebenso die Piloten unter Ihrer Fuchtel. Wie schon im Vorgänger sammeln die Kerle Erfahrungspunkte und entwickeln sich im Laufe der Einsätze von linkischen Grünschnäbeln zu unverzichtbaren Veteranen. Platoon lässt grüßen. Hierbei können Sie jetzt aber auswählen, welche Fertigkeiten Ihre Soldaten lernen sollen. Ein an Fernwaffen geschultes Ass trifft auch bei Wind-

Leuchtspurmunition? Seit Star Wars gab es nicht mehr so schöne Laserstrahlen...

Wer ist der Größte? Mechs überragen Autos und manchmal sogar Häuser.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 3. Quartal 2001
- **Internet:** www.microsoft.com/games/
- **Besonderheiten:** 15 neue Mechs plus 11 bekannte ■ kein Kampfnebel mehr ■ 3D-Terrain mit frei schwenkbarer Kamera ■ neue Einheiten wie Reparaturpanzer und Minenleger ■ Piloten haben Erfahrungslevel und unterschiedliche Fähigkeiten ■ KI passt sich an Spielerverhalten an ■ Missionseditor ■ einsatzinternes Speichern ■ drei Schwierigkeitsgrade.

Schöne neue Welt: 3D-Terrain, frei schwenkbare Kamera nebst netten Licht- und Nachteffekten machen viel mehr her...

Erfahrene Commander treffen auch aus großer Entfernung punktgenau (rechts)

Uns entgeht nichts, auch nicht die kleinste Explosion, denn es gibt keinen vernebelnden Fog-of-War mehr!

stärke zwölf und dichtem Nebel die Türklinke eines drei Kilometer entfernten Raven. Erfahrung an Sprungdüsen könnte dazu führen, dass Sie mit einem Vulture herumhüpfen wie Bugs Bunny nach vier Litern Espresso.

Ich kann wieder sehen!

Veteranen des ersten Teils werden sich schmerzlich daran erinnern: Entgegen aller Logik saßen Kommandeure in ihren Raumschiffen im Orbit, ausgerüstet mit jeder Art von Hightech und blickten trotz allem auf eine schwarze Karte, die Schritt für Schritt aufgedeckt werden musste. Sensoren zur Feinderkennung degenerierten so zum Äquivalent der YPS-Gimmicks: Sehen zuerst lustig aus, sind dann aber nur in der Mülltonne gut aufgehoben. Da dies auch negativen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad nahm, soll im zweiten Teil alles anders werden. Der Kampfesnebel hat sich komplett gelichtet. Stattdessen überblicken Sie bei jeder Mission die komplett aufgedeckte Karte. Doch auch wenn Sie Gegner sehen, wissen Sie noch lange nicht, um was es sich dabei handelt. Hier kommen entsprechend Ihre Mech-Sensoren zum Einsatz, die Feinde über größere Distanz identifizieren. Wie exakt die erhaltenen Informationen sind, hängt wiederum von der Erfahrung Ihrer Piloten ab. Und Sie können uns glauben: Ob ein mickriger Raven an Ihren Füßen vorbeihüpft oder plötzlich ein 100 Tonnen schwerer Blood Asp vor Ihnen steht, verändert Ihre Überlebenschancen drastisch. Insgesamt gibt es übrigens 15 neue Kampfgiganten, die Sie in einem gewissen Rahmen selbst mit lustigen Waffen bestücken dürfen. Andere Einheiten wie Minenleger oder Reparaturtrucks können Sie kurzfristig über dem Einsatzgebiet abwerfen. Solche recyceln auch Gegner um deren Reste. Scoutfahrzeuge helfen beim detaillierten Erkunden Ihrer Umgebung.

Aber wo sind meine Beine?

Die Vor- und Nachteile des dreidimensionalen Terrains sollte der werdende Pilotenkommandant tunlichst kennen. Denn nicht nur Hügel und Täler, sondern auch Gebäude, Baumgruppen und Flüsse beeinträchtigen Ihre Sichtweite und Beweglichkeit. Um sicher die gegnerische Basis zu attackieren, schadet es nicht, wenn Sie einen Ihrer Kampfkolosse die Berge hinauf scheuchen. Von dort überblickt er einen viel größeren Bereich, seine Sensoren reichen weiter und seine Kollegen können die erkundschaftete Umgebung mehr oder weniger sicher durchrollen. Weiterhin empfehlen sich Attacken aus dem Wasser hinaus. Nicht nur, dass Ihre Einheiten im feuchten Nass für die Gegner schlechter auszumachen sind, weiterhin reduziert sich die Erhitzung durch Energiewaffen. Dies ist insofern wichtig, als dass jegliche Munitionsfragen über Hitzegrade und Gewicht geregelt werden. Plasmageschütze wiegen etwa nur ein Bruchteil einer Gattling Gun, verwandeln die Mechmotoren aber binnen Sekunden zu einem brutzelnden Pilotengrill. Wenn Sie daher nicht arg aufpassen, sind Sie im Zündschlüsselumdrehen verglüht. Ein weitere Punkt, den der zweite Teil des »Mech Commanders« zu verbessern verspricht, ist die künstliche Intelligenz. Die Verheißungen der Mechmeister klingen einfach zu gut, um wahr zu sein: Der Computer passt über die drei Schwierigkeitsgrade hinaus seine Kampfesstärke dem Geschick des menschlichen Gegners an. Bei Angriffen preschen KI-Horden nicht frontal auf Ihre Opfer zu, sondern starten clevere Flankenattacken oder Überfälle aus dem Hinterhalt. Angeblich fackelt der synthetische Verstand bedarfsweise sogar Wälder und andere entflammbare Hindernisse ab, um zu seinen Feinden vorzustoßen. All dies und mehr wartet auch im Mehrspielermodus auf Sie. **(vs)**



Hitziger Bursche: Nach wie vor überhitzen die Waffen und Motoren des Mechs.

BATTLE REALMS

Fans von Samurai-Burger und »Ninja Scroll« dürfen sich freuen. Endlich hält der ferne Osten Einzug in strategische Fantasywelten. Und damit einige Innovationen, die dem Echtzeitgenre gut zu Gesicht stehen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Liquid Entertainment
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.liquid.to/
- **Besonderheiten:**

Dynamisches Ressourcensystem ■ 4 Clans ■ Bauernpower ■ Yin und Yang sorgen für offensiv Strategien ■ realistische Spielwelt ■ mehrfach verwendbare Einheiten.

Kenji lautet der Name des Protagonisten von »Battle Realms«. Sein Beruf: Sohn – und zwar vom mächtigen Führer des Serpent-Clans. Während sich gleichaltrige Kollegen mit identischer Jobbezeichnung durch chronische Arbeitsallergie und Sinn fürs Design auszeichnen, gibt Kenji ein eher bemitleidenswertes Bild ab. Zuerst muss er sieben lange Jahre im Exil leben, dann kehrt er zurück, sein Vater ist verstorben, das Land in Chaos gestürzt und er selbst hat einen mittelschweren Bürgerkrieg am Hals. Unser jugendlicher Heroe nimmt daher die Zügel des Reichs selbst in die Hand. Wie zu erwarten, weckt das bei der Bevölkerung und den herrschenden Clans nicht eben Begeisterung. Besonders sträuben sich der Lotus- und der Wolf-Clan. Eine weitere Gruppierung tritt Kenji (und damit Ihnen) zusätzlich gegenüber. Ob dies der Dragon- oder Serpent-Clan ist, ergibt sich aus Ihrer Gesinnung. Je nachdem, ob Sie zum Händeschüttler und Babyknuddler oder lieber Händehacker und Babyschreck werden, verändert sich die Konstellation Ihrer Freunde und Feinde, sowie die weiterlaufende Story. Während des gesamten Spiels misst eine Yin und Yang Anzeige die Ausrichtung Ihres Verhaltens. Dazu sind verständlicherweise extrem komplizierte und hier kaum wiederzugebende Mechanismen nötig.



Wir haben von diesem Feature zwar noch nichts gehört, aber es sieht aus als würden diese Asiaten Stuten melken. Oder handelt es sich gar um Hengste?

Ein Beispiel: Intuitiv schätzt man das Schlachten von Bauern als »böse« ein, während das Töten von feindlichen Kriegern eher als »gute« Tat durchginge. Wie aber, wenn die Bauern mit Mistgabeln bewaffnet Ihr Dorf angreifen und niederbrennen? Verteidigen sollten Sie sich schließlich dürfen, ohne gleich zum finsteren Tyrann gestempelt zu werden. Ebenso hat ein ehrenhafter Samurai wohl kein Verständnis dafür, wenn er ahnungslose Gegner aus dem Hinterhalt attackieren und meucheln muss. Liquid verspricht, dass die Programmierung auf solche Details einginge und daher keine Fehleinordnung der Charaktereigenschaften zulasse.

So lieben wir den Japan-Stil: Hightech, Comic & Sexappeal



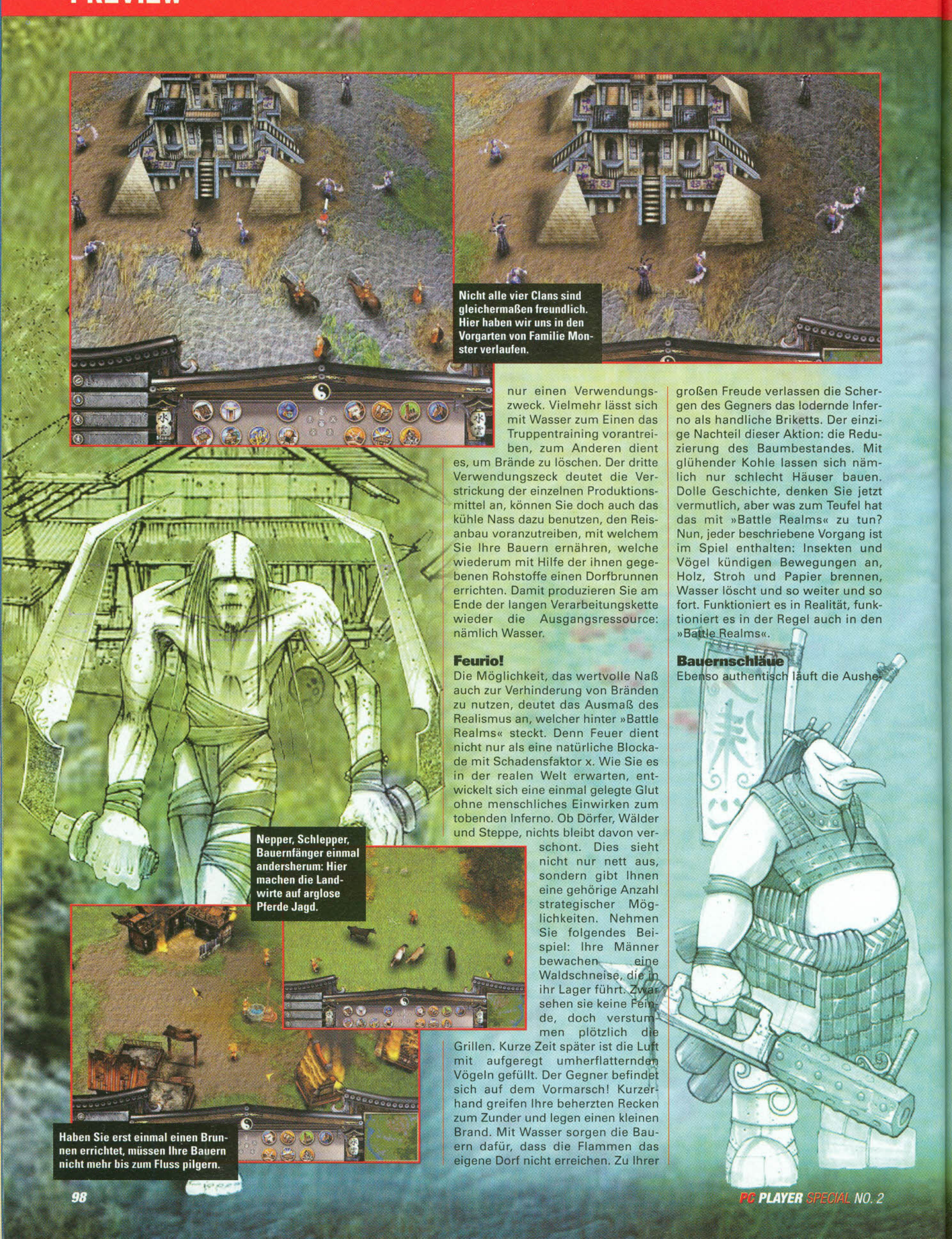
Die Formationen Ihrer Armeen spielen eine große Rolle. Sie dürfen nicht nur auf vorgefertigte zurückgreifen, sondern in einem Editor selbst welche entwerfen.

Flüsse sind in den Battle Realms ebenso wichtig wie Gold und Reis. Hoffen wir also, dass Sie nahe am Wasser gebaut haben

Yin und Yang

Die Menge der »magischen« Energie spielt deswegen eine so große Rolle, weil Sie mit Ihr den Fortschritt des Reichs finanzieren. Mit dem fernöstlichen Mana erstehen Sie etwa Upgrades. Grundsätzlich fließt sowohl böse als auch gute Energie nur im Zusammenhang mit Kämpfen. Der Einsatz von niederträchtigen Einheiten (etwa Werwölfen) bringt dunkle Kraft, das Heilen eigener Truppen durch Geishas weiße. Reines Häuslebauen hilft Ihrem Volk hingegen kaum weiter. Von »Command & Conquer« und »Starcraft« gerade im Mehrspielermodus bekannte Strategien (drei Stunden Ressourcen sammeln, dann Horden über den Gegner herfallen lassen) will man so vermeiden. Ziel ist dabei aber nur sekundär, Massenschlachten zu verhindern. Liquid geht es vielmehr darum, dass nicht das schnelle Siedeln, sondern das geschickte Einsetzen Ihrer Mannen sich auszahlt. Was aber nicht bedeuten soll, dass Sie vorgegebene Truppen durch die Botanik zerren. Basisbau bleibt auch in »Battle Realms« ein fester Spielbestandteil. Das Wirtschaftssystem übertrumpft sogar die bisherige Konkurrenz an Komplexität und Realismus. Als Grundressourcen finden sich Gold, Reis, Holz und Wasser. Diese haben allerdings nicht →

» Gute und böse Taten schlagen auf die Yin/Yang-Anzeige durch. «



Nicht alle vier Clans sind gleichermaßen freundlich. Hier haben wir uns in den Vorgarten von Familie Monster verlaufen.

Nepper, Schlepper, Bauernfänger einmal andersherum: Hier machen die Landwirte auf arglose Pferde Jagd.

Haben Sie erst einmal einen Brunnen errichtet, müssen Ihre Bauern nicht mehr bis zum Fluss pilgern.

nur einen Verwendungszweck. Vielmehr lässt sich mit Wasser zum Einen das Truppentraining vorantreiben, zum Anderen dient es, um Brände zu löschen. Der dritte Verwendungszeck deutet die Verstrickung der einzelnen Produktionsmittel an, können Sie doch auch das kühle Nass dazu benutzen, den Reisanbau voranzutreiben, mit welchem Sie Ihre Bauern ernähren, welche wiederum mit Hilfe der ihnen gegebenen Rohstoffe einen Dorfbrunnen errichten. Damit produzieren Sie am Ende der langen Verarbeitungskette wieder die Ausgangsressource: nämlich Wasser.

Feurio!

Die Möglichkeit, das wertvolle Naß auch zur Verhinderung von Bränden zu nutzen, deutet das Ausmaß des Realismus an, welcher hinter »Battle Realms« steckt. Denn Feuer dient nicht nur als eine natürliche Blockade mit Schadensfaktor x. Wie Sie es in der realen Welt erwarten, entwickelt sich eine einmal gelegte Glut ohne menschliches Einwirken zum tobenden Inferno. Ob Dörfer, Wälder und Steppe, nichts bleibt davon verschont. Dies sieht nicht nur nett aus, sondern gibt Ihnen eine gehörige Anzahl strategischer Möglichkeiten. Nehmen Sie folgendes Beispiel: Ihre Männer bewachen eine Waldschneise, die in ihr Lager führt. Zwar sehen sie keine Feinde, doch verstummen plötzlich die Grillen. Kurze Zeit später ist die Luft mit aufgeregt umherflatternden Vögeln gefüllt. Der Gegner befindet sich auf dem Vormarsch! Kurzerhand greifen Ihre beherzten Recken zum Zunder und legen einen kleinen Brand. Mit Wasser sorgen die Bauern dafür, dass die Flammen das eigene Dorf nicht erreichen. Zu Ihrer großen Freude verlassen die Schergen des Gegners das lodernde Inferno als handliche Briketts. Der einzige Nachteil dieser Aktion: die Reduzierung des Baumbestandes. Mit glühender Kohle lassen sich nämlich nur schlecht Häuser bauen. Dolle Geschichte, denken Sie jetzt vermutlich, aber was zum Teufel hat das mit »Battle Realms« zu tun? Nun, jeder beschriebene Vorgang ist im Spiel enthalten: Insekten und Vögel kündigen Bewegungen an, Holz, Stroh und Papier brennen, Wasser löscht und so weiter und so fort. Funktioniert es in Realität, funktioniert es in der Regel auch in den »Battle Realms«.

Bauernschläue

Ebenso authentisch läuft die Aushe-



Schnelle Nahkämpfer suchen sich zunächst Bogenschützen als Angriffsziel und versuchen, diese zu eliminieren.

Der wilde Wolf-Clan hat die schlechtesten Sitten. Er ist das südostasische Ork-Äquivalent.

bung Ihrer Truppen ab. Zunächst beginnen Sie nämlich nur mit ein paar Bauernhäusern. Aus diesen kommen, Sie ahnen es vermutlich: schlitzäugige Agrikulturexperten. Sie vermehren sich im Gegensatz zu »Cultures: Die Entdeckung des Vinlandes« völlig ohne Ihr Zutun. Da diese für das komplette Spiel benötigt werden, ist die Zuwachsrate der entscheidende Tempofaktor. Warum Bauern so unerlässlich sind, ergibt sich aus folgendem Detail. Jede (!) Einheit beginnt ihren Dienst zunächst als einfacher Landarbeiter. Sie müssen diesen nehmen und durch verschiedene Kriegsschulen schicken, um einen tapferen Soldaten zu erhalten. Im Ursprungszustand haben die Jungs die Eigenschaft, sehr viele Schläge einstecken zu können, aber kaum welche auszuteilen (soll eine Attacke in Form eines Bauernaufstandes verhindern). Nachdem sie allerdings einen Bogenkurs für Fortgeschrittene belegt haben oder dementsprechend im Nahkampf trainiert wurden, mutieren sie zu tödlichen Kampfmaschinen. Eine Besonderheit: Mehrfachausbildungen sind keine Seltenheit. Hat einer Ihrer Krieger noch Zeit bis zum nächsten Einsatz, bringen Sie ihm einfach noch den einen oder anderen Kniff im Umgang mit Armbrüsten und Co. bei. Doppelbewaffnung ist übrigens selbst bei »normalen« Einheiten nichts Ungewöhnliches. Attackieren etwa Bogenschützen Ihre Widersacher über lange Distanz mit Pfeilen, zücken sie im Nahkampf die Schwerter oder gehen gar zum Einsatz von Händen und Fäusten über. Typische Nahkampftruppen, wie etwa die Samurais, werfen flüchtenden Gegnern auch gerne mal einen Wurfstern hinterher. Die Einsatz- →

IMMER FLÜSSIG

Anfang des Jahres 1999 gründeten Ed del Castillo und Mike Gravford die Spielefirma Liquid Entertainment. Beide schauen auf eine lange Karriere in der Branche zurück. Ed begann 1991 bei Mindcraft und zeichnete sich verantwortlich für Titel wie »Bloodstone« und »Magic Candle«. Zu echter Bekanntheit kam der ehemalige Wirtschaftswissenschaften-/Kunst-/Psychologiestudent als er 1994 zu Westwood wechselte, wo ihm der komplette »Command & Conquer« Bereich unterstand. Später arbeitet er für Origin und dort mit Branchentitanen Sid Meier (Fireaxis) und Richard Garriott zusammen. Mike hingegen begann seinen Job bei Westwood 1993 und programmierte große Teile von deren Adventure-Reihe. Sowohl die Kyrandia-Serie wie auch »Blade Runner« gehen auf sein Konto. Zusammen versuchen die beiden nun mit vielen jungen Teamkollegen von Kalifornien aus das Strategiegenre umzukrempeln. Dies könnte gelingen, betrachtet man die erstaunliche Liste an Titeln, an welchen Mitglieder von Liquid Entertainment beteiligt waren: »Beetle Adventure Racing«,»Gettysburg«,»Lands of Lore 2«, »Siege and Ambush«, »Starcraft«, »Tomb Raider 2«, »Tomorrow Never Dies« und »Warpath«.



Ihre Dörfer dienen mehr als Produktionsstätte denn als Rückzugspunkt. »Camping« soll weitgehend ausgeschlossen sein.

Wölfe und »imperiale« Truppen stehen sich im Wald gegenüber. Sie warten nur noch auf Rotkäppchen und den alten Jägersmann.

Überraschung: Bogenschützen zücken bei sich nähernden Feinden plötzlich ihr Schwert, sofern vorhanden...

fähigkeit Ihrer Mannen wächst so beachtlich. Vor allem, weil hinzukommt, dass jeder Infanterist das potentielle Zeug hat, zur Kavallerie »aufzusteigen«. Müssen Sie doch einfach nur mit Bauern wild herumstreunende Pferde zähmen oder einfach einen Feind davon überzeugen, dass er seinen Gaul nicht mehr braucht. So gewonnene Tiere dürfen Sie, nebenbei bemerkt, aber auch in der Landwirtschaft einsetzen um Ihre Erträge zu verbessern. Die Bauern selbst lassen sich, nach dem sie ihre Pflugscharen erst einmal zu Schwertern gemacht haben, nicht wieder zurückverwandeln. Ein permanentes Hin und Her wäre schließlich aus strategischer Sicht nicht unbedingt wünschenswert.

Alte Aufschneider: Ninjas und Samurais

Neben selbstgezüchteten Truppen bleibt Ihnen auch noch die Möglichkeit, Söldner anzuheuern. Aus alten Karate- und anderen Kampfsportfilmen bekannte Vertreter der östlichen Verstümmlungskunst wie Ninjas ergänzen Ihr Team bei Bedarf. Sie beherrschen all den Schnickschnack, den man von ihnen erwartet: in Rauchwolken verschwinden, lautlos töten, Wurfsterne »verteilen« und lustige Zeichen in erstaunte Gegner säbeln. Damit aber nicht genug. Die künstliche Intelligenz aller Kampfbeteiligten soll ebenfalls einen kräftigen Boost bekommen. Weichen unterlegene Truppen langsam zurück, erkämpfen sie sich jeden Meter, wenn sie merken, dass sie in der Überzahl sind. Berittene Soldaten lungern nicht weiterhin planlos auf dem Schlachtfeld herum. Vielmehr versuchen sie verbissen, zu den Bogenschützen vorzudringen, während Infanterie auf Infanterie prallt. Dies dürfen Sie alles in schicken Formationen vordefinieren. Da nur eine Handvoll dieser bereits vorgegeben sind, erlaubt Ihnen ein Formationseditor vollkommen individuelle Aufstellung vorzunehmen und abzuspeichern. Vom Keil über die Schildkröte bis zum Dreibeinigen Nasenbär ist es also nur ein kurzer Weg. Sollten die Mannen zwischen allem Gemetzel dem Müßiggang frönen (wovor Sie das Interface aber warnt), verschenken sie jedoch nicht wirklich Zeit. Sie nutzen ihren Fronturlaub zum Schleifen der Schwerter, schauen sich von Kollegen aus anderen Berufssparten den einen oder anderen Trick ab oder lassen von einer tanzenden Geisha ihre Moral aufwerten. Die Männer an den Piken bohren letztere gar in den Boden und klettern daran empor, um die Umgebung zu erkunden. Ein weiteres Beispiel für das geplante IQ-Update: Explodierende Geschosse bringen Gruppen dazu, auseinander zu rennen oder mit Hechtsprung hinter Steinen Deckung zu nehmen.

Der Fels brandet durch das ahnungslose Dorf...

Damit nicht nur die künstliche Intelligenz, sondern auch die hoffentlich beim Spieler reichlich vorhandene zum Einsatz gelangt, bezieht Liquid so weit wie möglich die dreidimensionale Umgebung ins Geschehen ein. Ein Berg etwa erfüllt viele »Zwecke«. Er versperrt allen dahinter stationierten Recken die Sicht, erlaubt den auf ihm positionierten Bogenschützen weiter entfernte Ziele zu beharken oder lässt sich als Abwurfplatz für große Steine nutzen (die dann fröhlich ins Tal rollen).
An der Multiplayervariante können voraussichtlich acht Personen teilnehmen. Hier dürfen Sie nun alle vier Clans spielen, welche durch jeweils unterschiedliche Armeen auffallen. Die wilden Wolf-Anhänger schicken bösartige Werwölfe zur Jagd aus. Die geheimnisvollen Lotus-Jünger erinnern eher an eine bizarre Mixtur aus Altägyptern und Vampiren. Sie bedienen sich entsprechend mysteriöser Diener. Ein globales Laddersystem soll ebenfalls vorhanden sein. Allerdings arbeitet Liquid momentan noch daran, wie man dieses vor Cheatern sichert, damit es über eine gewisse Aussagekraft verfügt. **(vs)**

WARRIOR KINGS

Was kommt heraus, wenn ein permanent bekiffter Hieronymus Bosch »Braveheart« schaut, um dann sein Debüt als Spieledesigner zu geben? Die Entwickler von Black Cactus beantworten (wohl ungewollt) diese Frage: »Warrior Kings«.

Wenn wir heutzutage Surrealismus sehen wollen, schauen wir auf die schmelzenden Wachsuhren oder stelzenbeinigen Fischwesen unserer Gratiskalender. Dem gemeinen Bauern von anno dazumal hat zumeist ein Blick aus dem Küchenfenster gereicht. Denn glaubt man den Entwicklern von Black Cactus, stapften im finsteren Mittelalter Hexen, Dämonen und Schwarzmagier in solchen Scharen durch die Botanik, dass »Der Tag des jüngsten Gerichts« vermutlich nur eine grafische Dokumentation von Hieronymus Boschs Kindergeburtstagen war.

Im Gegensatz zu jeder anderen »Hey-J.R.R-leih-mir-mal-deine-Mittelerde«-Spielwelt entscheiden Sie sich mit Ihrem ganz persönlichen Kriegerkönig graduell, ob Sie dem Licht, der Finsternis oder eben einfach nur den »begrenzt guten Sichtverhältnissen« dienen wollen. Je nachdem wie Ihre Wahl im Laufe der Dinge ausfällt, verändert sich der Technologiebaum, auf den Sie Zugriff haben. Wer etwa brav seine Bauern opfert, erhält irgendwann die Möglichkeit, Untote aus ihren Gräbern zu zerren. Gottesfürchtige Zeitgenosse bekommen Hilfe von den Schergen der Inquisition (oder war es andersherum?). Unabhängig von der Gesinnung gilt jedoch eine Regel: Wer kämpft, muss auch essen. Da hilft kein Luzifer und auch nicht der Allmächtige. Schon eher das Bauen von Windmühlen, Bauernhöfen und weiterer Infrastruktur. Die so produzierte Nahrung müssen Sie dann auch noch an den jeweiligen Ort des Kampfes karren. Diese Versorgungslinien wiederum sind anfällig für gegnerische Übergriffe.

Mit Keil und bösem Gerät

Beim Waffengeplänkel liegt ein wichtiger Aspekt auf den Formationen. Fünf verschiedene sind vorhanden und sie dienen alle unterschiedlich gut den Eigenschaften der jeweiligen Truppen. Während zu einem Kreis formierte Bogenschützen eine geringe Angriffsfläche bieten, können zu einem Keil arrangierte Pikaniere hervorragend ins feindliche Gemenge vorstoßen. Fassen Sie mehrere Einheiten zusammen, erhalten diese eine gemeinsame Trefferpunktzahl und verteidigen sich wenn nötig gegenseitig. Ebenfalls erwähnenswert sind die Belagerungssysteme. Jetzt können Sie endlich mit schwerem Gerät gegen feindliche Mauern ziehen und Ihren Pixelschergen zuschauen, wie sie all das nachahmen, was man aus mittelalterlichen Filmen kennt. Der Mehrspielermodus soll voraussichtlich acht Profikrieger beheimaten. **(vs)**

Truppenformation nehmen bei Warrior Kings eine große Bedeutung ein.

Burgen wie diese sind nicht nur Kulisse, sondern können mit den entsprechenden Hilfsmitteln gestürmt werden.

Das Gewusel am Horizont deutet es schon an: Bis zu 600 Einheiten darf jeder Spieler steuern.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Black Cactus
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.blackcactus.com
- **Besonderheiten:** Mittelalterliche Fantasy ■ Formationsbildung von erheblicher Wichtigkeit ■ 600 Einheiten gleichzeitig pro Spieler ■ Versorgungslinien, Technologiebäume abhängig von Spielergesinnung.

CONQUEST:

Der »Wing Commander« Chris Roberts schwingt sich wieder einmal in den Pilotensessel. Der neueste Streich von Digital Anvil ist allerdings keine Weltraumsimulation, sondern ein Echtzeitstrategie-Titel.

Jede der drei Rassen verfügt über zirka 10 eigene Schiffstypen...

Das Micromanagement übernehmen bei Bedarf KI-Admirale.

VIRTUELLE SCHMIEDEN

Bitschmiede:
1996 hat Chris Roberts Origin verlassen, um in Austin »Digital Anvil« zu gründen. Seine bekanntesten Projekte sind »Strike Commander«, »Wing Commander« und der Kinofilm zu letzterem. Die komplette Wing Commander Reihe hat bisher nach eigenen Angaben Origin über 100 Millionen Dollar eingebracht. Die "virtuellen Schmieden" haben derzeit mehrere heiße Eisen für Microsoft im Feuer. Neben »Conquest« sind das »Freelancer« und »Loose Canon«. Weitere bekannte Teammitglieder sind übrigens Chris Bruder Erin Roberts, dem wir »Privateer« verdanken und der ebenfalls von Origin stammende Tony Zurovec (als Programmierer beteiligt an »Ultima VII«, »Ultima VIII« und der »Crusader«-Reihe).

FRONTIER WARS

Das Forschungsschiff Andromeda der Terraner macht einen Hypersprung in nicht kartographierte Teile des Universums. Die Menschen erwarten ein unberührtes Fleckchen, das zum Siedeln und Sammeln dienen soll. Als sie mitten in den Konflikt einer außerirdischen Insektenrasse stolpern, merken sie, dass diese Annahme ein Fehler war.

Der Kampf tobt zwischen imperiellen Mantis und einer Rebellenfraktion. Es handelt sich hierbei in beiden Fällen um ein Volk, das mit den gemeinen Feld-/Wald- und Wiesenameisen zu vergleichen wäre. Nur, dass die unbekannten Krabbler mit gigantischen Killerraumschiffen durch das Weltall bratzen. Im Mittelpunkt der fremden Rasse steht eine Königin. Ihre Anhänger entspringen unterschiedlichen, hoch spezialisierten Kasten. Sie haben eine kurze Lebenserwartung und im Regelfall keine Bedenken, sich selbst für »das Ganze« zu opfern. Wie ein Krieg aussieht, in welchem auf beiden Seiten solche Fanatiker kämpfen, kann man sich leicht vorstellen. Hinzu kommen zu allem Überfluss noch weitere Beteiligte. Nämlich besagte Terraner und eine Energierasse namens Calareons. Während die Erdlinge wie immer für durchschnittliche Truppenqualitäten stehen, bilden die Calareons genau den Gegenpol zu den auf Masse statt Klasse ausgerichteten Mantis. Täuschen und Tarnen wäre eine passende Kurzbeschreibung für die Kriegstaktik der Steckdosenwesen.

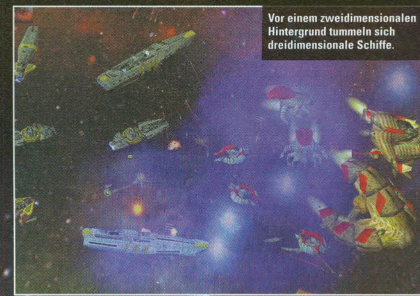
Unendliche Weiten

Das Ganze spielt in über Wurmlöchern verwobenen Sonnensystemen. Eine 2D Fläche (zugegeben, eine Fläche ist immer zweidimensional, aber was tut man nicht alles im Namen der Synonymknappheit!?) stellt die Hintergründe dar. Die Truppen hingegen sind alle vollkommen dreidimensional. Es soll möglich sein, die Karte beliebig zu zoomen sowie zu drehen. Sprungtore ermöglichen die Verbindung durch besagte Löcher. Das Erschließen immer neuer Territorien ist eine der wichtigsten Aufgaben. Alle Einrichtungen, die nicht zur unmittelbaren Verteidigung Ihrer Rasse dienen, müssen Sie nämlich im Planetenorbit bauen. Da jeweils zwölf Slots frei sind und jedes Gebäude einen bis vier davon »verbraucht«, erreichen Sie schnell Ihre Grenzen und müssen expandieren. Hierfür benötigen Sie die drei Grundressourcen: Erz, Gas und menschliche Besatzung. Erstere beiden fördern Sie entweder auf Planeten, Monden oder in durchs All treibenden Feldern. Je nachdem welche Quelle Sie sich erschließen, fällt Ihre Ausbeute größer oder kleiner aus. Crewmitglieder hingegen »wachsen« nur in Ihren Kolonien. Sie werden benötigt, um Raumschiffe auszustatten, welche wiederum für die Expansion unverzichtbar sind. Die Erweiterbarkeit und der Abwechslungsreichtum Ihrer Vehikel ist dabei vorbildlich. Neben der Tatsache, dass jede Rasse mit einem komplett eigenen Satz an Flugzeugen (zirka zehn) ausgestattet ist, zeichnen sich letztere durch sechs »Bestandteile« aus, die unabhängig voneinander zu erweitern sind. Außenhülle, Schilde, Sensoren, Triebwerke, Waffen und Versorgungseinheit dürfen Sie jeweils um vier Stufen verbessern. →

SPIELFAKTEN

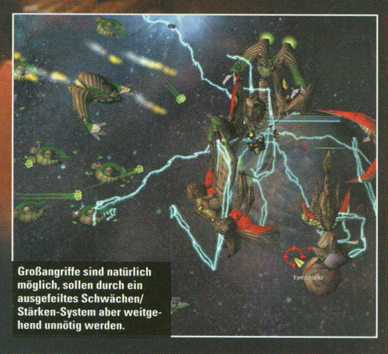
- **Hersteller:** Digital Anvil/Microsoft
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4.Quartal 2000
- **Internet:** http://channels.microsoft.com/games/conquest/
- **Besonderheiten:**

3 Rassen ■ von Chris Roberts ■ Versorgungslinien ■ spielt in 16 Galaxien ■ 2D/3D-Mischung ■ KI übernimmt Micromanagement



Vor einem zweidimensionalen Hintergrund tummeln sich dreidimensionale Schiffe.

» Ein Bauknopf lässt Sie durch die unterschiedlichen Fabriken zappen.«



Großangriffe sind natürlich möglich, sollen durch ein ausgefeiltes Schwächen/Stärken-System aber weitgehend unnötig werden.



Weltallquiz: Wer kann uns sagen, welches Raumschiff Chris Roberts fliegt?

Admiralwasser

Die Versorgungseinheit macht eine der Besonderheiten von Conquest aus. Neben dem obligatorischen Energiebalken hat jedes Schiff nämlich eine zweite Statusanzeige, welche die Ausstattung mit Munition wiedergibt. Sind erst mal alle Rohre leergefeuert, dümpeln Ihre Einheiten nur noch hilflos durch den unendlichen Raum. Versorgungstransporter helfen, eine Nachschubkette zu errichten, die solch peinliche Zustände verhindern soll. Damit führt Digital Anvil ein strategisch bedeutungsvolles System in die RTS ein. Ab sofort finden Schlachten nämlich nicht nur um Hauptbasen und Ressourcensammler statt, sondern richten sich auch gegen die Nachschublinien. Weiterhin bemerkenswert ist die Tatsache, dass bis zu sechs Truppenadmirale die Geschicke Ihrer Einheiten lenken. Um chaotisches Durcheinander beim Angriff auf den Gegner zu vermeiden, übernehmen erfahrene KI-Kämpfer das Micromanagement. Dies verhindert etwa, dass eine 30 Schiffe umfassende Streitmacht versucht, ihr Feuer auf einen einzelnen Gleiter zu konzentrieren, während ringsherum die Hölle losbricht. Der jeweilige Admiral gibt sich vielmehr Mühe, die Attacken auf die jeweils sinnvollsten Ziele zu verteilen. Damit auch der einzelne Kämpfer nicht zur gesichtslosen Massenware verkümmert, steigt dessen Leistungsfähigkeit mit jedem erfolgreich bestrittenen Gefecht. Haben etwa einige Corvette-Piloten den fünften Angriff auf ein Mantislager überstanden, treffen sie Feinde künftig besser als eine frisch der Akademie entsprungene Vergleichsgruppe.

Die Einheiten der drei Rassen weichen nicht nur stark voneinander ab, sondern entsprechen im Großen und Ganzen dem Stein, Schere, Papier Prinzip. Es gib also immer Truppentypen, die andere besonders effektiv bekämpfen. So kommt es nicht unbedingt darauf an, dass Sie sich in affenartiger Geschwindigkeit an Ihrem Technologiebaum entlang hangeln, sondern die richtigen Kombinationen in die Schlacht schicken. Ein paar Beispiele: Truppenschiffe geben Ihnen die Möglichkeit, fremde Vehikel zu übernehmen und in die eigenen Reihen einzugliedern. Der Standardgleiter, die Corvette, erscheint zunächst höchst unspektakulär. Mit seiner Flak-Ausstattung hilft er im späteren Spiel jedoch ungemein, die gigantischen Trägerschiffe der Mantis zu liquidieren. Große Schlachtschiffe wie die Dreadnoughts und »Flugzeug«-Träger kommen zum Einsatz, sollten Sie einmal reine Feuerkraft gebrauchen. »Missile Cruiser« hingegen verwenden Langstreckenraketen gegen Ihre Widersacher und verfügen über ein schnuckeliges Tarnsystem. Um wiederum ein solches zu knacken, finden Sie auf der gegnerischen Seiten der Mantis die sogenannten Seeker. Diese kleinen Scouts brauchen jedoch im Kampf Unterstützung, da ihre Durchschlagskraft nicht gerade legendär ist. Etwa von den »Predator Frigates«, die mit schweren Plasmageschützen den Weg frei räumen. Einer ganz anderen Strategie folgen die »Khamirs«, welche fremde Flugzeuge einfach rammen. Die dritte Gruppe auf dem galaktischen Schlachtfeld, die Calareons, ist weitgehend defensiv eingestellt. Raketensysteme und ESP-Werfer halten auch widerspenstige Gegner auf Abstand. Höchst effektive Minenleger dienen dem selben Zweck. Natürlich verfügen auch die Energiewesen über das ein oder andere Offensivschiff. Selbige sind zu allem Überfluss auch noch mit Tarnvorrichtungen ausgestattet.

Komfort kommt vor

Als wichtige Neuerung ist weiterhin der vermehrte Einsatz von »Hot Buttons« aufzuführen. So wie die von »Age of Empires« bekannte Funktion, faul herumstehende Bauern aufzuspüren, tummeln sich bei Conquest gleich eine Reihe vergleichbarer Hilfesysteme. Ein Bauknopf lässt Sie durch die unterschiedlichen Fabriken zappen. Damit können Sie auch mitten in einer Schlacht schnell einen weiteren Frachter in Auftrag geben. Ähnliches gilt für Forschungseinrichtungen. Ein entsprechender Button bringt Sie der Reihe nach zu den jeweils möglichen Updates. Wie in »Dark Reign 2« katapultiert Sie »Space« zum letzten Konfliktpunkt. Das sorgt dafür, dass Sie zügig zu attackierten Einheiten gelangen und nicht erst die Karte absuchen müssen. Eine Warnfunktion für träge Sammler ist ebenfalls vorhanden und damit optimaler Ressourcenabbau garantiert. Ein Wegpunktesystem gibt es auch. Da alle Karten zufallsberechnet sind, gibt es verständlicherweise keinen Editor. **(vs)**

EMPIRE EARTH

Gott mag die Welt erschaffen haben, aber die schwierigste Aufgabe überlässt er Ihnen: die menschliche Evolution. In Empire Earth machen Sie haarigen "Homo Erectus"-Exemplaren Feuer unter dem Hintern und jagen sie auf verschiedenste Technologiebäume.



Sie rüsten Ihre Kämpfer zu Hightech-Gladiatoren auf

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Stainless Steel Studios
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:** www.empireearth.com
- **Besonderheiten:** Verschiedene Siegmöglichkeiten ■ 3D-Welt mit realistischer Physik ■ gigantischer Forschungsbaum mit 150 Wissenschaften ■ 12 Epochen ■ über 150 Einheiten ■ 3 Kampagnen mit 30 Missionen ■ Tageszeiten ■ 20 erweiterbare Gebäude ■ versklavbare Gegner ■ 20 Trainingsmissionen ■ 16 Spieler im Multiplayermodus mit kooperativer Truppensteuerung



Vom Keulenschwinger zum Mechpiloten: Anders als bei Age of Empires halten Sie in Empire Earth die komplette Menschheitsgeschichte in den Hände.

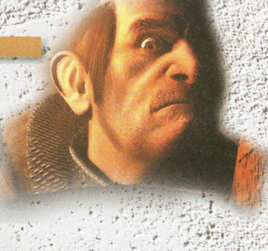
Auch wenn hier alles sehr kriegerisch aussieht, können Sie Empire Earth genauso durch Handel und Diplomatie gewinnen.

Fast wie im alten Rom: Neben Löwen, Tigern, Kühen oder Zebras gibt es verskalvbare Gegner

Empire Earth ist eine Kreuzung aus »Civilization« und »Age of Empires«. Sie steuern Ihre Pixelmännchen durch zwölf Generationen der Menschheitsgeschichte. Aber seien Sie beruhigt, der Begriff »Echtzeit«-Strategie ist in diesem Fall nicht wörtlich zu nehmen, sondern bezieht sich nur auf die Hektik in den Schlachten.

Es erwartet Sie eine Reise durch eine dreidimensionale Welt mit realistischer Physik, die von der Steinzeit über das Bronze- und Atomzeitalter in futuristische ScFi-Szenarien führt. Dabei begleiten Sie die üblichen Plagen der einzelnen Ären: etwa Hungersnöte, die Pest, Bürgerkriege, Erdbeben, Wirbelstürme oder die globale Erderwärmung. Das Grundprinzip entspricht den üblichen RTS-Spielen. Ressourcen sammeln, Gebäude bauen, Feinde vernichten. Allerdings gibt es in »Empire Earth« von Allem ein Wenig mehr. An Grundstoffen wären da etwa Holz, Gold, Öl, Nahrung und Pferde. Wobei nach und nach neue Materialien hinzukommen: beispielsweise Kohle oder Petroleum. Ebenso steht es mit der Bewaffnung. Durch Forschung erarbeiten Ihre Wissenschaftler unter anderem militärische Innovationen. Beginnen Sie mit Keulen- und Schleuderschwingern, streiten bald Ritter in glänzender Rüstung, schwere Kavallerie, Musketiere, Panzerfahrzeuge oder gigantische Kampfroboter auf Ihrer Seite. Ebenso umfangreich fällt die Bewaffnung zu See und in der Luft aus. Insgesamt gibt es keine Beschränkung für Ihre Population, wie etwa noch bei »Age of Empires«. Zur Unterstützung können Sie weiterhin historische Größen anheuern, zum Beispiel Napoleon, den roten Baron, Alexander den Großen oder Churchill. Wenn auch nicht unbedingt in dieser Reihenfolge. Außer Krieg führen auch Diplomatie und Handel zum Sieg über Ihre Widersacher. So können Sie diesem etwa geschickt Ressourcen abfeilschen oder Teile seines Volkes mit Missionaren »auf den rechten Weg bringen«, sprich auf Ihren. Auch Boni spendende Weltwunder sind mit von der Partie, ebenso ein Multiplayermodus für bis zu 16 Personen. Kooperatives Spielen wird durch die Möglichkeit erleichtert, ein Volk gemeinsam zu steuern. Weiterhin findet sich ein Zufallsgenerator für Karten, damit nach dem ersten Endsieg die Welt immer noch nicht genug ist. **(vs)**

ANNO 1503 – AUFBRUCH IN EINE NEUE WELT



Zu Hause bekommen Sie keinen Fuß auf den Boden? Ihr Ehepartner befehligt den gesamten Haushalt? Sogar der Hund hört eher auf den Postboten als auf Sie? Entspannen Sie sich, denn bei »Anno 1503« schwingen Sie das Zepter und dirigieren ganze Völker.



Anno 1602 hat sich mitsamt Add-on über eine Million mal verkauft. Kein Wunder, dass ein Nachfolger nicht fehlen darf. Dieser spielt 99 Jahre in der Vergangenheit, denn anno 1503 sind große Umwälzungen im Gange (von A wie Ablassbrief bis V wie Vasallentum). Eine mehr als geeignete Grundlage für Sunflowers Siedlungssimulation. Die Unzufriedenheit treibt viele Europäer auf den frisch entdeckten Kontinent. Dabei gleicht die schöne neue Welt in vielerlei Hinsicht der alten. Also der vergangenen von 1602. Was genau genommen die Zukunft ist. Aber genug der Zeitlinienverknotung. Die Ähnlichkeiten des zweiten Teils mit seinem Vorgänger sind ohnehin allein äußerlicher Natur und selbst hier nur scheinbar. So erwecken zwar die detaillierten Holz- und Steinbehausungen das Gefühl, schon einmal Fuß auf das digitale Neuland gesetzt zu haben. Das déjà vu trügt jedoch. Die komplette Engine ist originär. Es handelt sich um eine Mischung aus 2D und 3D Grafikelementen. Das Grundgerüst (sprich das Terrain) besteht aus einer texturierten Polygonansammlung, während die

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Max Design/ Infogrames
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 2.Quartal 2001
- **Internet:** www.anno1503.de
- **Besonderheiten:** Neue Grafikengine mit Nebel und Transparenz ■ natürlichere Beleuchtung ■ 3D-Landschaft in 32 Höhenstufen ■ in 90 Grad-Schritten drehbar ■ 10 mal größer als der Vorgänger ■ verbesserter Mehrspielermodus für Internet und LAN.

Fremde Völker wie Mauren, Eskimos oder primitives Inselvolk errichten Gebäude in ihrem jeweiligen Stil. Sie können diese jedoch nicht spielen, sondern nur Handel mit ihnen treiben.

Die wuseligen Dorfbewohner sollen ihren Unmut (etwa auf dem Marktplatz) auch optisch zum Ausdruck bringen. Massenschlägerein am Fischstand bleiben so nicht Asterix und Obelix vorbehalten

Gebäude gerenderte 2D-Objekte sind. Der dreidimensionale Aufbau der Landschaft sorgt dafür, dass 32 verschiedene Höhenstufen existieren. Diese nehmen, etwa als taktisches Element, auch auf das Spielgeschehen Einfluss.
Sie dürfen das isometrische Ganze in drei verschiedenen Stufen zoomen und in jeweils 90-Grad-Schritten schwenken, um so immer die volle Kontrolle zu behalten. Daher sind sowohl die Bauwerke als auch Pflanzenbewuchs nicht mehr fix an die Himmelsrichtungen gebunden. Aber nicht nur das sorgt für erhöhten Abwechslungsreichtum. Weiterhin führt 1503 unterschiedliche Klimazonen ein. Ob bei der Eisbärenjagd Eskimos festfrieren oder in der Wüste Beduinen vom Kamel fallen, durch die optische Darstellung gewinnt die digitale Welt einiges an Authentizität.

Wir wollen Freunde sein!

Eingeborene verschiedenster Couleur treiben sich auf den im Gegensatz zum Vorgänger gigantischen Inseln herum. Neben oben genannten Kameltreibern und Kapitän-Iglo-Werbung-Statisten kaspern etwa auch Indianer, Piraten oder Südseeinsulaner durch die Botanik. Die Fauna besteht aus schätzungsweise dreißig Tierarten, die allesamt aufwendig animiert die Landschaft schmücken. Soweit zu den optischen Schmankerln. All die genannten Besonderheiten haben jedoch auch spieltechnisch Bedeutung. Angefangen mit den letztgenannten. Schnuckelige Rehe oder finstere Raubkatzen nehmen Einfluss auf Ihre Siedler, beziehungsweise lassen sich von diesen beeinflussen. Grasende Waldbewohner schrecken etwa bei Kanonenfeuer auf und rennen um ihr Leben. Ein um die Häuser schleichender Fleischfresser hat hingegen den Effekt, dass Ihre wuseligen Kolonisten Türen und Fenster geschlossen halten. Wenn sich aber niemand mehr auf die Straße traut, verändert das über kurz oder lang Ihre wirtschaftliche Situation. Die Eingeborenen sind ebenfalls nicht nur optischer Zierrat. Um erfolgreich die Ihnen gestellten Aufgaben zu meistern, müssen Sie Handel treiben, was das Zeug hält. Waren beim Vorgänger hierfür nur Schiffe zu verwenden, dürfen benachbarte Dörfer nun auch per Karawane Kontakt halten. Der Seeweg bleibt Ihnen natürlich auch weiterhin offen. Allerdings mit deutlichen Modifikationen. Von der Schaluppen bis zum ausgewachsenen Kriegsboot dürfen Sie die einzelnen Wasserfahrzeuge zu Flottenverbänden zusammenschließen. Da jedes Vehikel seine einzigartigen Vor- und Nachteile hat, sollten die Kombinationen bedächtig gewählt sein. Aber nicht nur Kanonenfeuer von Armeeschiffen sorgt für eine sichere Passage Ihrer Händler. Ein neuartiges Wegpunkte-System verhindert von Anfang an, dass Ihre Schipper in eine von Ihnen nicht gewünsch- →

Das gibt´s nur hier: Mit dem Kanu am Iglu anlegen und dann auf´s Kamel umsteigen...


Die komplexe Warenwirtschaft erfordert nun eine Vielzahl von Spezialgebäuden.


Farmen und Plantagen sichern die Grundversorgung der Bevölkerung.

te Richtung segeln. Um auf das eigentliche Anliegen mit dem Warenaustausch zurück zu kommen: Sowohl die Eingeborenen als auch etwaige Computerspieler unterscheiden sich in ihren Verhaltensweisen. Da gibt es zum einen die friedlichen Naturen – »Nehme-Glasperlen-für-unser-gesamtes-Stammesland« – aber auch kämpferische Völker, die Ihnen höchstens Schläge anbieten. Fünf Charakterprofile, sprich Abstufungen zwischen den beiden Extremen, sind es insgesamt. Allerdings stehen letztere nicht völlig fest, sondern hängen in einem gewissen Rahmen dynamisch vom Verhalten des Spielers ab. Außerdem bleibt es Ihnen überlassen, vor jeder Kampagne die Feindgesinnung per Hand zu justieren. Auf diese Weise soll jeder Spielertypus bekommen, wonach es ihm gelüstet - egal, ob Philantrop oder Imperialist...

Kuhhandel

Dafür, dass Ihnen nicht alle Freunde und Feinde sofort zu Gesicht kommen, sorgt eine Art von Kriegsnebel. Allerdings drückt dieser nicht wie etwa bei »Age of Empires 2« den aktuellen Sichtradius Ihrer jeweiligen Truppen aus. Vielmehr unterscheidet er nur zwischen erforschter und noch nicht besuchter Umgebung. Das reicht insofern auch völlig aus, als dass der Hauptaspekt schon noch nach wie vor auf dem Siedeln und Handeln liegt. Die wirtschaftlichen Zusammenhänge, beziehungsweise die Produktionsketten sind entsprechend komplex. Waren früher die einzelnen Warenreihen auf zwei Stationen beschränkt (Schaffarm und Weberei), sind die Konstellationen in 1503 umfangreicher. Das Bergwerk beliefert die Erzschmelze, diese sendet das Roheisen weiter an die Gießerei. Da manche Gebäude nun mehrere unterschiedliche Erzeugnisse liefern (Schaffarm liefert Wolle und Fleisch), vernetzt sich das Ganze entsprechend. Neben der normalen Ausweitung der Produktion existieren Sondergebäude, wie zum Beispiel Klöster, welche das Erforschen zusätzlicher Optionen bieten. Beherzte Mönche zeigen dem Bauern von nebenan, wie er effektiver Getreide anbaut. Rohstoffe beziehen Sie des weiteren nicht nur vom Hersteller. Kleine Verkaufsstände ermöglichen es der Dorfbevölkerung, diverse Vorräte zu erstehen. Sollte einmal wieder entgegen Ihrer Planung eine Warenkette unterbrochen werden, sehen Sie das direkt am Verhalten Ihrer Kolonisten. Schleppen diese im Normalzustand prall gefüllte Taschen aus dem kleinen Fischladen um die Ecke, entstehen bei Knappheit tumultartige Szenen. Asterix und Obelix lassen grüßen. Das auch dies nicht der allgemeinen Wirtschaftslage zuträglich ist, braucht wohl nicht extra erwähnt werden. Auch an anderer Stelle zeigen die pixeligen Computerbewohner ein interessantes Maß an Aktivität. Denn läuten zum Beispiel die Kirchenglocken, macht sich das gesamte Dorf auf die Socken und besucht den Gottesdienst.

Kommt Feind, kommt Rat

Trotz oben gemachter Einschränkung wurden die Möglichkeiten zur Kriegsführung im Gegensatz zum Vorgänger erweitert. Das neue Kampfsystem soll mehr Spielraum für militärische Strategien bieten. Unter Fußtruppen gibt es solche mit Fern- und solche mit Nahkampfwaffen. Letztere erhalten Vorteile, wenn Sie von erhöhtem Terrain attackieren. Ihre Sichtweite und Angriffstärke verbessert sich. »Künstliche



Sie müssen Ihre Siedlungsstrategie immer an die Umgebung anpassen. Im ausgedörrten Wüstenboden bekommen Sie natürlich Probleme mit der Landwirtschaft.

Strenges Mittelalter: Die Detailliebe macht auch vor Fassaden nicht halt. Als Ausgleich für den teuren Bau eines Klosters helfen deren Insassen, den Getreideanbau der Bauern zu verbessern.



Der Steinbruch



Das edle Siedlerdomizil



Eine cubanische Tabakfarm



Die niedliche Feuerwehr



Das größte Handeslkontor



Eine kleine Mine

Höhenunterschiede« wie Stadtmauern erzielen dabei den gleichen Effekt und erhalten so eine größere Bedeutung. Sunflower hat in punkto Kriegsführung aber auch Altlasten entsorgt: War es Anno 1602 noch möglich, vor den heranstürmenden Widersachern Türme zu errichten, bleiben dem Spieler nun Bauwerke in der Reichweite feindlicher Geschütze verwehrt. Musikalische Untermalung von dramatischen Passagen ist ebenfalls eingeplant. Beginnt etwa das Säbelgerassel, wird auch die Hintergrundmelodie anschwellen und an Dramatik gewinnen. Ganz wie bei einem Filmsoundtrack. Ebenso unterscheiden sich akustisch die unterschiedlichen Klimazonen. Während orientalische Klänge im warmen Süden widerhallen, sorgt im eisigen Norden vermutlich rhythmisches Zähneklappern für die entsprechende Atmosphäre. Einen Multiplayermodus soll es nach aller Voraussicht ebenfalls geben. Da Anno 1503 allerdings erst im 2.Quartal 2001 erscheint, gibt es noch nicht mehr zu sagen, als dass die ausgebaute Diplomatie hierfür interessant zu werden verspricht. Es sollen Handelsabkommen verschiedener Art, bis hin zu Zöllen und unterschiedlichen diplomatischen Beziehungen zu anderen Spielern existieren. Wie das en detail aussehen wird, ist ebenfalls noch nicht endgültig entschieden. Ein Editor wird ebenfalls erhältlich sein, allerdings erst zusammen mit dem ersten, offenbar schon geplanten Add-on.

(vs)

» Grasende Waldbewohner schrecken bei Kanonenfeuer auf und rennen um ihr Leben.«

DIE SIEDLER 4

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Blue Byte Software
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4.Quartal 2000
- **Internet:** www.siedler4.de
- **Besonderheiten:** frei zoombar ■ drei spielbare Rassen ■ vier Kampagnen ■ 50 Siedlertypen, See- und Landgefechte ■ großes Tutorial ■ nur noch 8 Spieler gleichzeitig ■ Voice Chat ■ Weltranglisten.

Wenn Blue Bytes Siedler zum vierten Mal die Hütten auf Ihrer Festplatte errichten, bedrohen von Schattenkraut besessene Finstergärtner ihre Existenz. Nehmen Sie sich ein Herz und helfen Sie den knuddeligen Pixelkolonisten.

DIE NEUEN SIEDLER

Während im dritten Teil Römer, Ägypter und Asiaten um die Vorherrschaft kämpften, tummeln sich nun zwei neue Rassen im Siedlungsgebiet. Sie unterscheiden sich nicht nur rein optisch voneinander, sondern erzeugen unterschiedliche Produkte, halten andere Haustiere und verfügen über verschiedene Bewaffnung.



Die Mayas ersetzen die Ägypter aus dem dritten Teil.



Rotbärtige Wikinger nehmen den Platz der Asiaten ein.



Allein die Römer sind noch mit von der Partie.



Das dunkle Volk (hier der Anführer Morbus) bedroht alle anderen Rassen. Nur der Computer darf sie spielen.

Statt ägyptischer Pyramiden dürfen wir diesmal farbenfrohe Maya-Tempel in ihrer ganzen Pracht bewundern!

Ein bösartiges Volk, das dubiose Kräuter anbaut, bedroht die Welt. Die Rede ist hier ausnahmsweise nicht von den Holländern. Es geht um die hackeschwingenden Profigärtner des fiesen Gottes Morbus. Nach den Scharmützeln zwischen Jupiter, Horus und Ch'ih-Yu im dritten Teil waren eigentlich wieder Ruhe und Frieden im Land der Götter eingekehrt. In punkto Streitsüchtigkeit und Niedertracht kann den omnipotenten Überwesen allerdings höchstens eine Kindergartengruppe nach einem verlängerten Fernsehwochenende das Weihwasser reichen. Die überirdische Einmütigkeit hat daher die gleiche Überlebensdauer wie ein Schokoriegel auf einer Weight-Watcher-Party. Der bereits erwähnte Finsterling Morbus plant eine Revolte gegen den obersten Gott. Den unaussprechlich übermäßig mächtigen und verdammt einzigartigen. Den Allvater. Den Schöpfer. Sie wissen schon: IHN eben. Eine Wesenheit, die so



So sehen lebendige Dschungelstädte aus, wenn sie noch nicht vom Grünzeug überwuchert sind...



Nach wie vor sind die siedlerschen Rostoff- und Nahrungsketten anzulegen. Die Angler (oben) sind wieder dabei. Die römische Landwirtschaft basiert auf Olivenbäumen (links).

gehirnerweichend allgewaltig ist, dass sie sich in Großbuchstaben anreden lässt, reagiert auf einen derartigen Aufstand natürlich eher ungehalten. Das Ergebnis des Putsches: Morbus bekommt einen geflügelten Tritt in seinen Allerheiligsten und saust geradewegs aus dem Reich der Götter auf die Erde. Da unser Bösewicht aber eine ganz garstige Kräuterallergie hat und als erster Anti-Öko der Geschichte auch noch eine heftige Abneigung gegen die Farbe grün, sorgt er auch hier nur für Ärger. Angefangen damit,

»Das dunkle Volk besteht nicht gerade aus den hellsten Köpfen«

dass er seine eigene Rasse erschafft. Sie trägt den wahnsinnig mystischen Namen »das dunkle Volk« und wird für Machenschaften bekannt, denen es entsprechend an Helligkeit mangelt. So bildet Morbus eine erkleckliche Anzahl Gärtner aus, die herumflitzen und die ehemals blühenden Landschaften mit »Schattenkraut«™ zupflanzen. Entgegen anderslautenden Gerüchten ist dessen Besonderheit weniger, dass es unsere Siedler in grinsende Gestalten mit roten Schlitzaugen verwandelt. Vielmehr entzieht es dem Boden jegliche Nährstoffe und verwandelt ihn in unbebaubare Wüste. Dass dies bei den anderen Erdenbewohnern nicht gerade Begeisterungsstürme hervorruft, lässt sich nachvollziehen.

Wenn Rassen hassen

Zum genannten Zeitpunkt entspricht die Bevölkerung drei Rassen als da wären: Mayas, Römer und Wikinger. Sie wählen eine, um das Böse an der Wurzel zu fassen beziehungsweise mit Stumpf und Stiel auszureißen. Die schattenkrautpflanzenden Finstermenschen bleiben allerdings dem Computer überlassen. Da die künstliche Intelligenz und das strategische System auf den Konflikt mit diesen eingestellt sind, bringen vermutlich auch die (mit Sicherheit) folgendenden Addons keine Möglichkeit, das »dunkle Volk« zu kontrollieren. Genug Abwechslung sollten allerdings schon die drei vorgegebenen Rassen bieten. Zum einen bauen sie unterschiedliche Gebäude, die auch in Sachen Funktionalität von einander abweichen. Weiterhin stehen Ihnen individuelle Kämpfer und Kriegsmaschinen zur Verfügung.

Die Römer bringen Heiler zum Einsatz, die angeschlagenen Kameraden auf die Beine zurückhelfen. Die Wikinger zeichnen sich durch axtschwingende Berserker aus. Die Besonderheit der Mayas liegt in knubbeligen Blasrohrschützen, die Feinde hinterhältig vergiften können. Um Festungen zu schleifen, zerren die Römer nach wie vor gigantische Katapulte durch die Landschaft. Die Mayas hingegen bereiten mit Feuerspuckern ein schmackhaftes Gegner-BarBQ zu. Den Nordmännern helfen riesige Hämmer, auch die stabilste Mauer in Trümmer zu legen. Auf allen drei Seiten sind nun verstärkte Marineeinheiten vertreten. Kanonenboote sorgen dafür, dass Sie Ihren Dorfteich frei von Ungeziefer halten können. Ebenso sollen Sie Offiziere beschäftigen dürfen, welche Ihre →



Die Spezialgebäude verarbeiten und veredeln Rohstoffe und Lebensmittel, damit das Volk satt und wehrhaft wird.

Liebevolle Details: Sanfte Rauchfahnen, idyllische geschlängelte Bäche und eine allmählich einsetzende Schneedecke verwöhnen das Auge des Betrachters.



Wehrtürme, gepanzerte Fußtruppen und Wurfmaschinen bilden das Herz Ihrer römischen Armee.

Fußtruppen dirigieren. Eigene Söldner rennen nun nicht mehr im Gänsemarsch in feindliche Schwerter, sondern behalten gut formiert die Oberhand. Was bis hier recht martialisch klingt, tritt eigentlich recht selten auf. Trotz verbesserter Armeetechnik soll der vierte Teil gegenüber dem Vorgänger wieder mehr Wert auf das eigentliche Siedeln legen - trotz der Finsterlinge.

Unser Dorf soll endlich schöner werden

Die Kampfeskraft Ihrer Mannen hängt nicht wie zuvor von der Goldbarrenproduktion ab, welche über einen einfachen Wirtschaftskreislauf zu regeln ist. Vielmehr entscheidet die Heimatliebe über die Motivation der Truppen. Die wiederum hängt davon ab, wie es um Ihre Siedlungsqualitäten bestellt ist. Besteht Ihr »Imperium« aus einigen windschiefen Holzhütten und herrscht notorische Rohstoffknappheit, sind die Soldaten lasch und werden von Feinden leicht in die Steinzeit zurückgeprügelt. Erstrahlt Ihr Reich jedoch im Glanze des Wohlstandes und erstreckt sich über weite Teile des Kontinents, springen Ihre Soldaten beherzt in die Bresche, um dunkle Völker zu vertrimmen. Kampf allein reicht aber nicht aus, dieser Bedrohung Herr zu werden. Denn wo Ihre Widersacher den Boden ausgelaugt zurücklassen (erinnert an die Strategie der verbrannten Erde), wächst ja keinerlei Ernte mehr heran. Daher benötigen Sie einen Gärtner, welcher kahle Flächen wieder aufforstet und so das erneute Siedeln ermöglicht. Eine weitere Klasse, die es im dritten Teil nicht gab, ist der Jäger. Blue Byte besinnt sich auf alte Werte und lässt mit Pfeil und Bogen bewaffnete Fitzelförster durchs Dickicht streifen. Ihre potentielle Beute besteht aus Vögeln, Hasen, Rehen und Wildschweinen.

Zu Ihren Truppen gesellt sich der Saboteur. Seine Aufgabe ist es, feindliche Gebäude zu, nun ja, Sie ahnen es wahrscheinlich schon, sabotieren. Da vernichtete Produktionsstätten Auswirkung auf das



Das Ziel vor Augen: Den Tempel des dunklen Volkes müssen Sie knacken, um den Sieg davonzutragen.



Im Lande des Bösen sind die Gärtner dabei, mittels Schattenkraut alles Grün auszumerzen...

gesamte Ökonomische System hat, sind die strategischen Vorteile klar. Gegenmaßnahmen dürfen natürlich auch nicht fehlen. Erwarten Sie den Einmarsch feindlicher Agenten, versehen Sie einfach die eigene Siedlung mit Fallen.

Männer braucht das Land

Was die Komplexität der Produktionswege angeht, hat sich gegenüber dem Vorgänger nicht viel getan. »Um die Spieler nicht zu überfordern«, hieß es hierzu von Blue Byte. Trotzdem ergeben sich auch in diesem Gebiet zahlreiche Detailveränderungen. Der Transport von Waren erfolgt über Eselskarren und vermutlich Handwagen. Zwar dürfen Sie die Straßen nicht selbst anlegen, doch verändern diese ihr Aussehen durch stete Benutzung. Sprich, er verbreitert sich bei heftiger Benutzung. Das wiederum hat Einfluss auf die »Reisegeschwindigkeit« der wuseligen Gesellen. Apropos wuselig. Selbst, wenn die Grafik stark an Teil 3 erinnern sollte: dahinter steckt eine ganz neue Engine. Die Modelle sind zudem doppelt so groß wie zuvor. Das fällt zwar auf den ersten Blick nicht auf, jedoch macht es sich nach geraumer Spielzeit bezüglich des Detailreichtums bemerkbar. Vor allem deswegen, weil die Karte ab sofort stufenlos zoombar sein soll. So können Sie die putzigen Bewohner Ihrer Computerwelt ganz genau unter die Lupe nehmen. Dabei werden Sie vermutlich bemerken, dass es sich bei »Siedler 4« um ein großes Patriarch handelt. Frauen suchen Sie vergebens. Wie sexistisch die Begründung hierfür ist, mag jede(r) selbst entscheiden: Nach Aussagen von Blue Byte haben nämlich Damen deswegen keinen Eingang ins Spiel gefunden, weil es schwer sei, diese gleichzeitig grazil und drollig zu gestalten. Warum Frauen unbedingt grazil aussehen müssen, wissen hingegen allein der liebe Gott und die »Jungs« von der Zielgruppenforschung. Und natürlich die Programmierer von Blue Byte...Nur komisch, dass es mit "Die Siedler: Geheimnis der Amazonen" bereits ein Add-On voller drolliger Siedlerinnen gab. Ob sich das etwa nicht gut genug verkauft hat? Oder gefiel es der männlichen Zielgruppe nicht so gut?

» Warum Frauen unbedingt grazil aussehen müssen, wissen allein der liebe Gott und Zielgruppenforscher.«

Damit die Fangemeinde im Netz so breit bleibt wie bisher, verzichtet Siedler 4 natürlich nicht auf einen Multiplayermodus. Im Gegensatz zum Vorgänger sollen zwar nur noch acht Leute gleichzeitig in einem Spiel bauen dürfen (vorher waren es sechzehn). Dafür spendierten die Mühldorfer einige nette Features. So gibt es das »Wettsiedeln«, wo es weniger auf kriegerische Auseinandersetzung als auf schnelles Häuslebauen ankommt. Ferner ermöglicht ein Cooperative-Modus, gemeinsam gegen das »dunkle Volk« vorzugehen. Voice Chat, ein »Diablo 2«-artiges Laddersystem (Rangliste) und individuell erstellbare Wappen runden die Auswahl ab. Spezialisierte Multiplayerkarten werden aller Voraussicht nach nicht entwickelt werden. Einen dazugehörigen Editor gibt es zumindest nicht in der Originalversion. Nicht ausgeschlossen ist jedoch, dass er im Rahmen eines Add-Ons auf den Markt kommt. Abschließend sei noch erwähnt, dass Blue Byte versucht, die Kolonisten auch außerhalb der Computerwelt anzusiedeln. In Zusammenarbeit mit dem Ehapa-Verlag soll nämlich ein Comic erscheinen, das sich jeweils einem Charakter jeder Rasse annimmt. **(vs)**

SACRIFICE

Nach »Earthworm Jim« und »MDK« reisst die Serie der Abnormitäten aus dem Hause Shiny nicht ab. Schon bald gibt´s eine »Göttersimulation«, die einmal nicht vom Peter Molyneux stammt. Man merkt´s gleich...

Magic the Gahtering in 3D und auf einem LSD-Trip. So könnte man das Spielprinzip von »Sacrifice« zusammenfassen. Wenn Ihnen schon Programme wie »Black & White« (siehe Preview ab Seite 124) zu bizarr erscheinen, lesen Sie erst gar nicht weiter. Bei Shinys neuestem Echtzeit-Strategiespiel toben die Götter – und sie haben alle einen gewaltigen Sockenschuss. Es sind exakt fünf und sie teilen sich die fliegenden Inseln von Glebe. Da Götter miteinander in etwa so gut auskommen wie Palästinenser und Israeli, ergibt sich der Rest der Geschichte automatisch. Der Verein anonymer Omnipotenten wählt magisch begabte Menschen für seine Stellvertreterkriege. Sie stehen als Zaubersöldner zwischen den Fronten und versuchen nur, die Ihnen bevorstehenden 46 Missionen heil zu überstehen. Die magische Macht Ihres Bildschirmfigur wächst dabei zusehends, so dass man durchaus von Rollenspielelementen sprechen kann.

Magic makes the world go round

Im Spiel kreist sprichwörtlich alles um Ihren Charakter, den Sie aus dreidimensionaler Rückansicht erblicken. Denn bei »Sacrifice« errichten Sie keine Lager zur Monsterproduktion. Vielmehr zaubern Sie Ihre Schergen à la »Magic the Gathering« aus der dünnen Luft. Da verständlicherweise dies nicht beliebig vonstatten gehen darf, dreht sich das Ressourcenmanagement um Seelen (und Mana). →

Die 3D-Engine von Sacrifice wurde von Messiah übernommen.
Opferschreine dienen der Truppengewinnung. Hier konvertieren Sie Ihre Widersacher zum »richtigen« Glauben.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Shiny Entertainment
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal 2000
- **Internet:** www.sacrifice.net
- **Besonderheiten:** 5 Götter, 46 Levels in 10er Happen ■ 55 Monster ■ über 50 Zauber ■ Messiah-Engine ■ abgedrehtes Szenario ■ kein Basenbau, sondern mobile Haupteinheit (Magier).

» Bei Shiny toben die Götter ... und sie haben alle einen gewaltigen Sockenschuss.«

IMMER FLÜSSIG

Götterspeise: Der Lebenssaft von Kreaturen hält die Götter am Leben. Vorzugsweise fressen die Allmächtigen jedoch die Seelen ihrer Feinde. Muss am Geschmack liegen. Hier jedenfalls eine kleine Sammlung der bizarren Opferlämmer. Ein Großteil von ihnen dient James, dem Gott der Erde.



Basilisk: Der Basilisk verwandelt seine Opfer mit einem starren Blick zu Stein. Diese Transformation wirkt entgegen den griechischen Mythen nur temporär. Das juckt unser Reptil allerdings wenig: es ist Wiederholungstäter.

Boulderdash: Dieses laufende Katapult vernichtet Feinde mit prasselndem Felsregen. Keine subtile Strategie. Auf der anderen Seite, wer braucht kluge Taktiken, wenn er stupide Effektivität vorzuweisen hat.



Flummox: Für ihren umwerfenden Charme so bekannt, wie für kluges Kampfverhalten, beharken die Flummox ihre Gegner mit Steinen. Großen Steinen. Platte Feinde beschweren sich eben nicht über mangelnden Stil.



Taurock: Hierbei handelt es sich um einen Haufen Steine, der herausgefunden hat, wie man läuft. Da er dies gerne und schnell tut, sollten Feinde lieber nicht im Weg herumstehen.

Earthfling: Diese Götterschergen machen wahrlich die Drecksarbeit. Sie verwurzeln sich mit dem Untergrund und schießen den aufgesaugten Schmodder gegen herannahende Feinde. Wen wundert's, dass Ihre gesamte Rasse auf dem Olymp Hausverbot hat.

IMMER FLÜSSIG



Gremlins: Auch wenn Cineasten diese Kreaturen ein wenig anders in Erinnerung haben mögen, es handelt sich tatsächlich um Gremlins. Sie locken feindliche Truppen an und fressen sie nur nach Mitternacht.

Scarab: Diese spinnenartigen Käfer pflastern das ganze Spielfeld mit Netzen zu. Die halten jedoch keine Gegner auf, sondern heilen ihre eigenen Truppen.

Mutant: Nichts für schwache Mägen, denn die Mutanten nutzen ihre eigenen Körpersäfte und eingelagerten Krankheitserreger als Projektilwaffen. Bei der »Schaurigen Pickelquetsche« zittern selbst härteste Gegner.

Trogg: Ein Trogg-dialog besteht aus festen Schlägen auf den Kopf des Gesprächspartners. Kein Wunder also, dass nur die eloquentesten Exemplare einen Platz in Ihren Reihen finden. Da gewinnt der Begriff »totquatschen« neue Dimensionen.

Troll: Trolle regenerieren ihre steinernen Körper und sind daher kaum tot zu kriegen. Es handelt sich also bei ihnen weniger um Kanonenfutter. Es sind eher Steinbeißer, an denen Feinde sich die Zähne ausbeißen...

Opfern Sie nämlich gegnerische Kreaturen an Ihrem eigenen Schrein, erhalten Sie Energie für neue Anhänger. Aus der Tatsache, dass Ihre Gegner aber nur dadurch besiegt werden können, dass Sie deren Altar zerstören, resultiert die dualistische Wichtigkeit der Opfertische. Genau wie Manaquellen überwindet die davon »ausströmende« Energie nur geringe Distanzen. So liegt es nahe, die guten Positionen in der unmittelbaren Umgebung dieser Machtpunkte nicht aufzugeben. An denen werden sich daher die Magier regelmäßig versammeln um Ihre 55 Kreaturen aufeinander zu hetzen, beziehungsweise sich gegenseitig mit Zaubern zu beharken. Letztere umfassen einfache Offensiv- und Defensivsprüche,



Ein Meteor aufs Haupt erspart die Axt im Halse. Bei so einer Attacke hilft nur noch heillose Flucht ...

Die meisten Konflikte drehen sich verständlicherweise um die in der Landschaft verstreuten Altare.

erstrecken sich aber auch auf landschaftsverformende Knaller wie Vulkanausbrüche, allesverschlingenden Regen, tosende Wirbelstürme oder gewaltige Erdbeben. Neue Tricks lernen Sie unter anderem durch das Besiegen von Gegnern (es gibt übrigens um die 50 Zauber). Das soll die heutzutage oft geforderte Verlagerung der Echtzeitstrategie auf den Offensivbereich bringen. Für die Truppenbewegung stehen sechs Formationen und ein Wegpunktesystem zur Verfügung. Weiterhin entscheidet aber Ihre Verbindung zu den Göttern über Ihr Vorankommen in Glebe. Da sie alle ihre eigenen Spezialgebiete haben, kann es durchaus zweckdienlich sein, noch während des laufenden Spiels die Fronten zu wechseln. Warum nicht die ausgestreckte Hand des Todesgottes annehmen? Wer will schon Gegner ewig leben lassen?

Alles auf einer Karte

Somit rückt das Ressourcenmanagement für den eigentlichen Strategiepart, nämlich das Dirigieren Ihrer Truppen, in den Hintergrund. Das bedeutet wiederum, dass mit umfangreichen Schlachten mit großer Monsterbeteiligung zu rechnen ist. Um solchen Aufgaben gewachsen zu sein, verwendet die eingesetzte »Messiah«-Engine einen kleinen Trick. Ab einer bestimmte Anzahl von Polygonen auf der sichtbaren Fläche unterschlägt das Programm einfach bestimmte Abschnitte, die nur dem Detailreichtum dienen. Zwar fällt dies auf, wenn man genau hinschaut, doch bleibt für solch beschauliches Bildschirmgestarre während eines Gefechtes in der Regel sowieso keine Zeit. Da freut sich der Spieler viel eher darüber, dass auch sein PentiumII/300 nicht ins Stocken gerät. Einen Multiplayermodus mit 25 Extrakarten finden Sie auch. Bei diesen hatte Eric Flannum seine Finger im Spiel, der schon bei »Starcraft« erfolgreich dafür sorgte, dass die Level gut ausbalanciert und fair sind. Mehr als vier Kontrahenten auf einmal dürfen allerdings nicht gegeneinander antreten. Dafür erhalten Sie über den obligatorischen Deathmatch- und Cooperativemodus noch weitere Varianten zur Auswahl, auf die Shiny zur Zeit allerdings nicht näher eingehen wollte. **(vs)**

»So offensiv ging es selten in einem Strategiespiel zu. Und seid Fantasy General nicht mehr so magisch !«



Schön bunt: Sacrifice versucht erst gar nicht, realistisch zu wirken.

IMMER FLÜSSIG

Fünf Feinde sollt ihr sein... Ihr ganzes Magierdasein werden Sie herumgeschubst. Das ändert sich bei diesen Persönlichkeiten -- Ihren potentiellen Arbeitgebern -- leider nicht:



Charnel ist der Gott des Todes. Verständlicherweise möchte deswegen keiner mit ihm spielen. Gleiches gilt für Untote und Dämonen.



James ist die Reinkarnation von Earthworm Jim. Bezeichnenderweise handelt es sich bei ihm auch um den Gott des Erdreichs.



Persephone, die von sich selbst immer in der Mehrzahl redet, nennt sich Göttin des Lebens. Als weise Mutter verfügt Sie über all die Kräfte der »guten« Seite. Sie kennt vor allem die Heilkünste.



Pyro, der alte Kokler entflammt als Gott des Feuers alles, was ihm in die Quere kommt. Er hält sich entsprechend feurige Wesenheiten.



Stratos Die Gottheit der Lüfte zeigt sich den Menschen in einer eher bizarren Form. Auch wenn er wie aus dem Kasperle-Theater entlaufen wirkt, ist er mit seinen fliegenden Heerscharen ein fürchterlicher Feind.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pyro Studios
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 1.Quartal 2001
- **Internet:** www.pyrostudios.com
- **Besonderheiten:** 3 Kampagnen mit etwa 15 Missionen ■ 3D-Grafik mit fester Kamera ■ kein Gebäudebau ■ historischer Hintergrund ■ weniger Zufall- und mehr Taktikelemente ■ Truppenformation als wichtiger Strategiebestandteil.

Gleich 18 Kampfgeräte wie diesen Belagerungsturm (oben und rechts) wird es aller Voraussicht nach geben.

PRAETORIANS

Was die Welt alles den Römern zu verdanken hat: Thermalbäder, Aquädukte, römisch-germanische Museen... Und in wenigen Monaten beglücken uns die Italiener mit ihrer Strategie.

Weniger Truppenstärke und Zufall als das gezielte Ausspielen von Stärken und Schwächen machen den guten Feldherrn aus.

Bie spanischen Pyro Studios dürften jedem Strategen ein Begriff sein. Haben Sie doch mit ihrem Erfolgstitel »Commandos: Hinter feindlichen Linien« weltweiten Ruhm, Ehre und prasselnde Umsätze erreicht. Über eine Million Exemplare schlugen sie von ihrer spannenden Soldatensimulation los. Im Gegensatz zu manch anderem Entwickler, plant das ungefähr 80 Mann starke Unternehmen aber nicht, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Obwohl Lorbeeren nachfolgertechnisch der Wink mit dem Zaunpfahl, respektive Pilum sind. Handelt es sich doch hierbei um ein Strategiespiel, das im römischen Reich angesiedelt ist. Um genau zu sein, geht es, wie der Name dezent andeutet, um die Prätorianer. Eine kurze Erklärung für Sci-Fi Fans: Die Rede ist <I>nicht<I> von den ganz ähnlich klingenden Außerirdischen, die ein Faible für menschliche Trophäen haben. Auch nicht von den gleichnamigen Elite-Kriegern der bekanntesten aller »Alien«rassen. Obwohl diese schon den richtigen Hinweis geben. Waren die Prätorianer doch eine von Kaiser Augustus ins Leben gerufene Leibgarde der römischen Cäsaren. Als treue Bodyguards schützten Sie die alten Kiffel vor Feinden inner- und außerhalb des römischen Reichs (Konstantin I. löste die Truppe übrigens um 300 n.C. auf). Seien Sie aber unbesorgt, Ihre Aufgabe ist es nicht, in den Gemächern des Cäsars herumzulungern und zwielichtige Gestalten auszumustern. Vielmehr schlüpfen Sie in die Rolle eines großen Feldherren und peitschen Ihre Legionen kreuz und quer durchs Imperium.

S.P.Q.R

Da das Reich der Sandalen-Itakker bekanntlich ein großes war, erstreckt sich Ihr Einsatzgebiet über weite Teile Europas. Sie treten etwa in Ägypten vor Pyramidenkulissen gegen gepanzerte Streitwagen an. In Gallien unterwerfen Sie barbari-



Schiffe dienen den Prätorianern ausschließlich als Transportmittel, im Kampf lassen Sie sich nicht einsetzen.



sche Horden (mit einem unnatürlichen Hang zu Wildschweinen, so man den »Historikern« Uderzo und Goscinny Glauben schenken darf). Dann wiederum verteidigen Sie im Herzen des Imperiums italienische Stellungen. Dies alles bekommen Sie in schicker Dreidimensionalität aufgetischt. Und zwar mit zwei festen Kameraperspektiven für die taktische und die strategische Ansicht. Damit wird der Blick für das Wesentliche erhalten: die eigenen Truppen. Allein auf der römischen Seite sind 18 verschiedene Einheiten plus 15 Kampfgeräte zu dirigieren. Nicht alle entsprechen dem historischen Vorbild. Diverse Eigenkreationen sollen den Abwechslungsreichtum erhöhen. Ihre Gegner verfügen über Kombattanten, die sowohl äußerlich als auch strategisch von den Ihrigen abweichen. Während sich die an sich schwachen Gallier durch zahlenmäßige Überlegenheit auszeichnen, überraschen die in etwa gleich starken Ägypter durch originelle Belagerungsgerätschaften. Obwohl alle Truppen samt Ausrüstung in 3D auftreten, schafft es die Engine, bis zu 5.000 gleichzeitig darzustellen. Die eigentlichen Kämpfe sollen allerdings mit weniger Mannen auskommen. Schließlich versucht Pyro den Hauptaspekt von Massenschlachten auf die Taktik zu verlagern. So wird die individuelle Stärke- und Schwächenverteilung der Legionen interessant. Bogenschützen fallen im Nahkampf natürlich wie die Fliegen, schalten über große Distanz jedoch jede andere Art von Infanterie aus. Streitwagen können sich den Fernkämpfern zwar mit großer Geschwindigkeit nähern, würden von Speerträgern jedoch schnell aufgespießt.

Die Kavallerie ist nicht wie bisher üblich fest mit ihren Gäulen verwachsen. Sollte es nötig sein, steigen die berittenen Mannen auch mal von ihren Pferden, um Hindernisse wie Stadtmauern zu überwinden. Ebenfalls der Taktikerhöhung dient das Prinzip, dass Zufallsergebnisse nahezu ausgeschaltet sind. Oben genannte Stärken entscheiden fast ausschließlich über den Erfolg bei den Scharmützeln zwischen den einzelnen Truppen. Um Sie weiterhin vor Überraschungen zu schützen, verzichtete Pyro auch weitgehend auf den Kriegsnebel. Sie überblicken daher gleich zu Beginn das gesamte Schlachtfeld und können Strategien ausarbeiten. Einzige Ausnahme: Die Nachteinsätze. Hierbei wird auf das System des langsamen Vortastens zurückgegriffen, um dem Feldherrn eine Umstellung seiner Vorgehensweise abzunötigen. Mit Hilfe von Fackeln können Sie zwar auch dieses Manko beheben, doch ist die Zweischneidigkeit eines solchen Verhaltens offensichtlich. Wen trifft man schließlich besser: Einen im Düsteren herumschleichenden Legionär oder eine lampionschwingende Kohorte? Ferner spielen Formationen eine wichtige Rolle. Rufen Sie etwa Ihre Legionäre zu der von Asterix und Obelix bekannten »Schildkröte« zusammen, sieht das nicht nur lustig aus. Ihre Bewegungsgeschwindigkeit sinkt, dafür werden die Kämpen nahezu unverwundbar gegenüber feindlichen Fernkämpfern. Außer, jene feuern Katapulte und ähnlich schwere Geschütze ab. Dann erweist sich das dichte Zusammenkauern als überaus nachteilhaft. Pikenträger wiederum können schmale Übergänge wie Brücken für Bogenschützen oder Streitwagen beinahe völlig blockieren. Bis der entsprechende Dosenöffner in Form fliegender Felsbrocken anrückt.

» Bis zu 5000 Krieger belagern sich zu Tode... «

Kleine Reitstunde

Die Anzahl von Streitern, die Sie ins Feld führen, variiert jedoch nicht besonders stark. Das Ressourcenmanagement ist nämlich auf ein Minimum zurückgeschraubt. Ganz der Realität entsprechend. Welcher Feldherr, der noch alle Sinne beisammen hat, käme schließlich auf die Idee, das Ausheben der Truppen selbst zu übernehmen? Gewissen Spielraum sollen Sie allerdings trotzdem haben. So können Sie etwa die Sklaven des Feindes zu eigenen Kriegern umrüsten oder dessen Männer abwerben. Weiterhin lassen sich fußlahme Infanteristen mit Hilfe »gefundener« Pferde zur Kavallerie befördern. Damit Sie all diese Features auch über lange Zeit genießen können, implementieren die Pyros Studios eine Mehrspielervariante. Bis zu acht Möchtegern-Römer bekommen die Chance, gegeneinander die Waffen sprechen zu lassen. Dies soll nach Wunsch der Entwickler auf dem vorgefertigten Terrain geschehen. Ein Level-Editor wird nicht erscheinen. Begründung: Man möchte eine Schwemme von miserablen Szenarien verhindern. Alle Interessierten müssen sich daher mit 15 Singleplayer-Karten und einer noch unbestimmten Anzahl Mehrspielermissionen zufrieden geben. **(vs)**

Nahezu alle Einsätze finden in Städten statt. Die Umgebung können Sie hierbei mit in den Kampf einbeziehen.

Die spanischen Entwickler planen die strategische Übernahme der Weltherrschaft.

Im Herzen Ägyptens verhauen römische Legionen afrikanische Pharaonensöhne ...und Sie sind live dabei.

Z2

Das Spiel mit dem kürzesten Titel der Geschichte kehrt zurück, nun schon doppelt so lang: »Z2«. Passen dazu wurde auch die Anzahl der Dimensionen um eine erweitert...

Seit dreizehn Jahren schon machen sie die Spieleszene unsicher: Die Bitmap Brothers. Sie blicken auf eine lange Reihe erfolgreicher Titel zurück. Allerdings konnte kein einziger davon restlos überzeugen; sie alle hatten ihre Tücken. Angefangen mit dem vom Amiga bekannten »Xenon 2« (1989), das zwar mit erfreulich netter Grafik und genialer Musik von »Bomb the bass« protzte, dafür schon nach wenigen Leveln unverschämt schwer wurde. Das isometrische Rollenspiel-Adventure »Cadaver« stand ebenfalls unter diesem Fluch: Die Rätsel boten selbst Profiknoblern wacker die Stirn. »Z« (1996), das Echtzeitstrategiespieldebüt der Pixelbrüder, hatte ebenfalls seine Tücken. Die KI war derart eigenständig, dass der Spieler permanent am Rande des Nervenzusammenbruchs rangierte. Wenn sture Roboter auf eigene Rechnung ganze Berge in die Luft jagten, deren Sprengstücke auch noch die eigenen Truppen schädigten, flog manche Maus durch geschlossene Fenster.

Alles neu macht der Mai

Trotz besagter Schwächen, gehen die Bitmap Brothers davon aus, dass die Grundidee von »Z« richtig war. Nämlich ein actionbetontes Echtzeitstrategiespiel zu produzieren, das Fans aus den verschiedensten Lagern begeistert. Die Geschichte des zweiten Teils spielt wieder im »Z«-



Da wir in Z2 keine Basen bauen, sind die eroberten Gebäude unersetzlich...

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Bitmap Brothers
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4.Quartal 2000
- **Internet:** www.bitpmap-brothers.co.uk
- **Besonderheiten:** Nachfolger des umstrittenen Z (1996) ■ vollkommen in 3D ■ bessere KI, weiterhin actionlastig ■ Basen werden nur erobert, nicht gebaut ■ 30 Luft-, See- und Bodentruppen ■ Direct3D- und Glide-Unterstützung in 32 Bit und jeder beliebigen Auflösung ■ Partikelsystem ■ realistische Schatten ■ Wettereffekte.


Die Gefahr kommt von oben: Apache-ähnliche Angriffskopter fallen über scheinbar friedliche Waldsiedlungen her, um am Ende hübsche Rauchsäulen zu hinterlassen...

Universum und deutet so schon auf den ersten Blick die Verwandtschaft an. Die rote und blaue Fraktion haben einen Waffenstillstand vereinbart. Ihr Alter Ego (wie immer ein Robotkrieger) schiebt Wache auf einem langweiligen Grenzplaneten. Dann geht etwas schief und der große Konflikt beginnt. Die einzelnen Missionen führen Sie dabei über unterschiedliche Planeten, die jeweils ihr eigenes Ökosystem mit unterschiedlichem Klima und Wetter haben. Außerdem sind sie alle von Grund auf dreidimensional. Denn die Bitmap Brothers haben die Grafikengine komplett neu zusammengezimmert. Sie unterstützt jetzt aller Voraussicht nach sowohl Direct3D als auch Glide, und zwar in 32 Bit Farbtiefe. Die Auflösung dürfen Sie je nach Grafikkarte völlig frei wählen. Damit die Umsetzung auch optisch anspricht, kam »Zeichner« John Kershaw (Theme Park und Dungeon Keeper) von Bullfrog an Bord. Zu den technischen Finessen gehören Echtzeitschatten und ein ausgefeiltes Partikelsystem, das gerade bei Explosionen Eindruck schinden soll. Bei all den Gefechten fällt nach wie vor das Aufbauen einer eigenen Basis zugunsten der Eroberung von Waffenfabriken weg. Das gestaltet den Ablauf allerdings keinesfalls geruhsamer. Vielmehr hetzen Sie Ihre Blechkameraden durch die Botanik, um dort herumstehende Produktionszentren aufzuspüren und einzunehmen. Je schneller dies vonstatten geht, um so größer wird Ihr Vorsprung gegenüber dem Feind. Sie bekommen mit solch einer offensiven Strategie zwar keine ruhige Minute, sind dafür damit aber im Vorteil, was denn auch der Hauptunterschied zu herkömmlichen Strategiespielen ist. Stundenlanges Ressourcenklauben bei defensivem Truppenverhalten mit anschließender Massenschlacht gehört somit der Vergangenheit an.

»Produktionszentren? Sucht, lauft, rennt!«

Über Stock und Stein

Dass oben erwähnte Höhenunterschiede auch auf den Spielverlauf Einfluss nehmen, liegt nahe. Sie müssen herausfinden, wie Sie Berg und Tal zu Ihrem Vorteil nutzen können. Dies verspricht, aufgrund der dreißig Truppentypen interessant zu werden. Zumal Luft- und Seeeinheiten mit von der Partie sind. So können Sie Aufklärung betreiben, um Truppen zu entdecken, die sich hinter Hügeln und anderen natürlichen Hindernissen verschanzen. Da ein Hauptaspekt der Entwicklungsarbeiten auf der künstlichen Intelligenz liegt, sollten Sie auch eine gehörige Portion Intuition mitbringen, um die nächsten Angriffsziele des Computergegners voraussagen zu können. Bei den Gefechten gehen aber nicht immer komplette Einheiten zu Bruch. Es kann auch durchaus vorkommen, dass Ihnen der Gegner einfach einen Piloten aus dem Hubschrauber schießt. Sollte das Fluggefährt halbwegs unbeschädigt den Boden erreichen, können Sie Ihre Robotschergen anweisen, es neu zu bemannen. Da auch Elektronengehirne unterschiedlich gut funktionieren, gibt es solche, die mit Vehikeln besser und schlechter umgehen können. Da weiterhin jede Einheit gegen eine spezielle andere Einheit besonders erfolgreich einzusetzen ist, verringert sich die Massenschlachtwahrscheinlichkeit wieder um ein ganzes Stück.

Explodierende Gebäude und Fahrzeuge zerspringen in ihre Einzelteile...

Handgeschnitzt

Z2 wartet mit ungefähr 30 Solomissionen auf. Dem üblichen »Zerstöre alles- Prinzip sollen sich weitere Einsatzziele hinzugesellen, die für Abwechslung sorgen. Wie diese im Detail aussehen, darüber schweigen die Bitmap Brothers beharrlich. In punkto Mehrspielermodus konnten wir rund 20 Karten und die Spielmodi »Alle gegen einen« und »Alle gegen Alle« ausmachen. Weiterhin gibt es Zufallskarten sowie einen angeblich einsteigerfreundlichen Karteneditor. **(vs)**

In Echtzeit stürzen sich Boden-, Luft- und Seestreitkräfte aufeinander.

DEMONWORLD 2

Die Welt ist böse. Das ist kein Geheimnis. Ikarions Dämonen- und Orkhorden zeigen Ihnen in bälde, wie böse sie wirklich ist. Ziehen Sie sich warm an, niemand wird verschont.

Drei Jahre ist es nun her, dass Jason Klingor den Eisfürsten Isthak ins Reich Bofrost geschickt hat. Doch leider haben fantastische Königreiche die unangenehme Eigenschaft, auf garstige Finsterlinge so anziehend zu wirken wie Gravitation auf große Steine. Daher hauen wider erwarten inmitten des herrlichsten Friedens Orks den Bewohnern der östlichen Regionen Haus und Hof zu Klump. Normalerweise schert Sie (in Person des Jason Klingor oberster Feldherr und kaiserlichen Beraters) dies nicht die Bohne. Denn für den Osten sind Ihre Zwergenkollegen zuständig. Unglücklicherweise wähnen sich die vertikal benachteiligten Verbündeten selbst von imperialen Truppen angegriffen. Aus diesem Grund schmollen sie mit Ihnen und schauen mit einiger Genugtuung zu, wie Ihre Provinzossis die Birnen poliert bekommen. Also schnürt Jason sein Säcklein, um sich selbst der Angelegenheit anzunehmen. Mit mehreren Hundertschaften schwer bewaffneter Soldaten im Schlepptau stattet er den ork-infizierten Regionen einen Besuch ab. Kaum jemand wird es überraschen, dass unser Feldherr nach und nach in eine Geschichte voller Verrat und Betrug schliddert. Als dann auch noch herauskommt, dass eine ganz, ganz finstere Macht hinter all dem Ungemach steckt, ist klar: neue Helden braucht das Land. Hier kommen Sie dann ins Spiel.

Im mitgelieferten Editor bauen Sie selber Level wie die Dämonenweltmeister.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ikarion
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4.Quartal 2000
- **Internet:** www.demonworld2.de
- **Besonderheiten:** 50 Missionen in Kampagnenform ■ plus jeweils 10 Einzel- und Mehrspielerlevel ■ nicht lineare Handlung mit verschiedenen Enden ■ Editor enthalten ■ 10 Landschaftstypen ■ über 1.000 Sounds ■ mehr als 100.000 Animationsphasen ■ im Gegensatz zum ersten Teil nicht rundenbasiert, allerdings pausierbar.

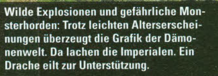
Keine Runde(n)sache

Der Vorgänger ließ den Weltenretter rundenbasiert gegen all das Übel der Welt kämpfen. Dies führte zu einem spannenden Strategiespiel mit akzeptablem Tiefgang. Von ersterer Idee weicht Ikarion nun ab, ohne die letztgenannten Vorteile aufgeben zu wollen. Das Kampfsystem entspricht nun vom Prinzip der Bioforge Engine für AD&D Rollenspiele (»Baldur's Gate«, »Icewind Dale«, »Planescape Torment«). Demnach findet das Schwert- und Axtgehacke zwar in Echtzeit statt. Sie haben jedoch die Möglichkeit, das Geschehen zu pausieren. In Ruhe weisen Sie den einzelnen Truppenverbänden ihre Aufgaben zu, dann lassen Sie die Zeit weiterlaufen und betrachten den Erfolg Ihres taktischen Einfallsreichtums. Ein weiterer Unterschied zu konkurrierenden Echtzeittiteln ist die Tatsache, dass Sie keine Gebäude errichten. Basen- respektive Burgbau zum Erhalt von neuen Mitstreitern bleibt Ihnen erspart. Vielmehr finden Sie während Ihrer Einsätze Gold, mit dem Sie die nächste Mission finanzieren. Sprich, Sie heben neue Truppen aus, stecken denen magische Hilfsmittel an und positionieren sie hernach auf dem Schlachtfeld. Letzteres dürfen Sie im Gegensatz zu »Age of Empires« und Co. nach spielerischem Gutdünken vornehmen. Dadurch können Sie den Ausgang der Schlacht stark beeinflussen. Eine Entscheidung, die ebenfalls vor dem eigentlichen Kampfgeschehen stattfindet, ist das Auswählen der Missionen. Sowenig die Hintergrundgeschichte linear verläuft (sie endet sogar in verschiedenen Abspännen), sowenig folgen die 50 Kampagneneinsätze einem festen Schema. An einer Stelle können Sie etwa eine gut bewachte Festung nur im Frontalangriff schleifen. Oder aber, Sie schalten einen anderen Auftrag vor, welcher die Truppenstärke der feindlichen Einrichtung schwächt. Letzteres Belagerungsszenario ist übrigens bezeichnend für den Einfallsreichtum der Leveldesigner. Sie müssen Spione in feindliches Gebiet schleusen, wichtige Truppen eskortieren oder mit Hilfe von Suizidkommandos Ihre Widersacher schwächen.

Tanz der Truppen

Durch die insgesamt 60 Level stapfen rund 100 Truppentypen. Diese Zahl setzt sich aus jeweils knapp 30 verschiedenen Zwergen- und Orkkämpfern sowie 50 imperialen Streitern zusammen. Um bei den Zahlen zu bleiben: 100.000 Animationssequenzen bringen Bewegung in die Geschichte. 1.000 Sounds liefern den akustischen Hintergrund (dazu gibt es begleitende Orchestermusik, welche jeweils dem Geschehen auf dem Bildschirm entsprechen soll). Faktisch spielen Sie nur die imperialen Einheiten und eventuell noch die bärtigen Shorties. Die Orks bleiben Ihre Feinde. Überdies durchstreifen weitere Kreaturen die Gegend: Drachen, Riesenspinnen und Dämonen schauen überraschend auf dem Schlachtfeld vorbei. Zur großen Freude der Soldaten, versteht sich. Damit Sie die zehn verschiedenen Landschaftstypen sechs Festungsarten auch voll ausschöpfen können, spendiert Ikarion einen Leveleditor. Einen Multiplayer-Modus bietet »Demonworld 2« auch. Der lässt (nur) drei Kombattanten gleichzeitig gegeneinander antreten. Zehn Mehrspielerlevel liegen fix und fertig bei. **(vs)**


Mit Zaubern verstärken Sie Ihre Truppen oder bratzen Gegner über den Haufen.


Wilde Explosionen und gefährliche Monsterhorden: Trotz leichten Alterserscheinungen überzeugt die Grafik der Dämonenwelt. Da lachen die Imperialen. Ein Drache eilt zur Unterstützung.

Das alles und noch viel mehr würd' ich machen, wenn ich König von Deutschland wär'. Aber wer gibt sich mit glitzernder Monarchie zufrieden, wenn er strahlende Gottesmacht besitzen kann? Jedenfalls nicht Peter Molyneux.



BLACK & WHITE

Molyneux? Tun die nisch Küchenjeräte produzieren?«, lautete wohl die Antwort, fragte man einen durchschnittlichen Bundesbürger nach Peter Molyneux. Jeder allerdings, der PC-Spiele kennt, würde mit strahlenden Augen reagieren. »Wieso? Ist er hier? Bekomme ich ein Autogramm?«. Kein Wunder, denn kaum ein anderer Name der Spiele-Branche ist derart eng mit dem Flair des Originellen und Genialen verknüpft. Nicht ganz zu Unrecht, betrachtet man die Produkte, die der Engländer für Ex-Arbeitgeber Bullfrog produzierte. Eine Auflistung von Titeln wie Populous (1989), Powermonger (1990), Syndicate (1994), Theme Park (1994) und Dungeon Keeper (1997) klingt wie der Versuch, Meilensteine der Spielgeschichte zu sammeln, repräsentiert aber eigentlich nur Molyneux Schaffenskraft. Für das neue Jahrtausend darf es demnach nun auch nicht irgendein schnarchiges Programm von der Stange sein. Zumal es das erste Projekt ist, dass er für seine selbst gegründete (und nach einem Hamster benannte) Firma »Lionhead« entwickelt. »Black and White« vermischt daher Elemente der unterschiedlichsten Genre. Das Ergebnis: ein komplexes Erwachsenen-Tamagotchi, von ehrfürchtigen Fans auch »Göttersimulation« genannt. Das Ganze beginnt, weiß Gott nicht verblüffend, im Lande Eden.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Lionhead
- **Genre:** strategische Göttersimulation
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.lionhead.com
- **Besonderheiten:** 8 Völker ■ 9 Terrains ■ über 20 (morphende) Schoß-Titanen ■ über 20 Zauber in zig Varianten ■ um die 80 Questen ■ Tageszyklen ■ Jahreszeiten ■ Titanen passen sich dem Spielerverhalten an ■ Lippensynchronität ■ Zauber durch Gesten lenkbar ■ für diverse Plattformen geplant



Neben Löwen, Tigern, Kühen oder Zebras gibt es einfache Menschen als Avatare. Darüber, ob auch Hamster im Programm sind, schweigt Peter Molyneux.



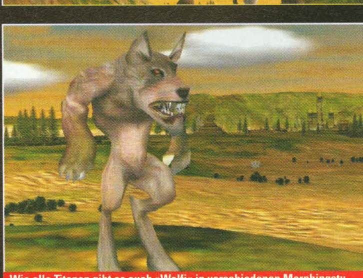
Bei den Kämpfen zwischen Götterschergen fließt auch schon mal Blut. Sterben können Sie jedoch nicht.

Da der Name Programm ist, handelt es sich hierbei um eine paradiesische Welt, in der alle Menschen einander lieb haben. Die Völker der Azteken, Japaner, Afrikaner, Tibetaner, Griechen und Zulus kennen keine Stammesfehden. Sie behandeln sich mit Respekt, helfen einander und so weiter und so fort. Allerdings dauert dieser Zustand der Harmonie nur solange, bis eine Horde machtbesessener Magier Einzug hält. Einer von diesen sind Sie. Da die friedliebende Welt die Zauberer schnell zu langweilen beginnt, mischen sie diese und die darin lebende Bevölkerung kurzerhand ein wenig auf. Die einfältigen Edenianer halten die Magier wegen ihrer mystischen Kräfte kurzerhand für Götter. Das Problem mit letzteren ist bekanntermaßen, wenn man anfängt an sie zu glauben, beginnen sie zu existieren. Als die thaumaturgischen Nervensägen dann auch noch herausfinden, dass ihnen die Anerkennung der Edenpopulation zusätzliche Kräfte verleiht, kann sie keiner mehr halten. Die einen streben mit gnadeloser Hand nach menschlicher Gefolgsamkeit, andere wirken mildtätige Wunder, um die Völker für sich zu gewinnen. Alle haben jedoch nur ein Ziel: Macht!

Er ist zum Himmel aufgefahren ... nein, da läuft er!

So wie die Götter unterschiedlicher Gesinnung sind, darf auch der Spieler seine Seite wählen. Entweder saust er als fürsorglicher Allvater um die Seinen, erhört ihre Gebete, beschert volle Felder und errettet sie aus finsterster Stunde. Oder er schleudert Tod und Verderben hinab auf Erden, sorgt mit Eis, Feuer und Blitzen dafür, dass seine Pixelmannen spuren. Ziel ist es aber jeweils, eine möglichst große Gemeinde zu versammeln, denn viele Anhänger bedeuten großen Einfluss. Im Spielgeschehen ist dies deutlich zu verfolgen. Nicht nur, dass Ihre Zauber immer spektakulärer werden. Genauso spiegelt die Umgebung Ihr geistiges Wachstum wider. Haben Sie am Anfang noch Schwierigkeiten mit Ihrer göttlichen Hand einen der dreidimensionalen Bäume zu entwurzeln oder einen Felsbrocken durch die Lüfte zu werfen, gestaltet sich dies mit zunehmender Anhängerzahl immer einfacher. Vorgenannte Aktionen sollen bei →

» Selbst wenn nur die Hälfte der versprochenen Features tatsächlich funktioniert, dürfte das Spiel des Jahres 2001 feststehen. «



Wie alle Titanen gibt es auch »Wolfi« in verschiedenen Morphingstufen. Hier schaut er noch recht freundlich drein.



Im Gegensatz zu seinem grimmigen Kollegen von oben gehört dieses Löwenexemplar zu einer freundlicheren Gottheit.

Zu einer realistischen Physikengine gehört natürlich auch optisches Beiwerk.



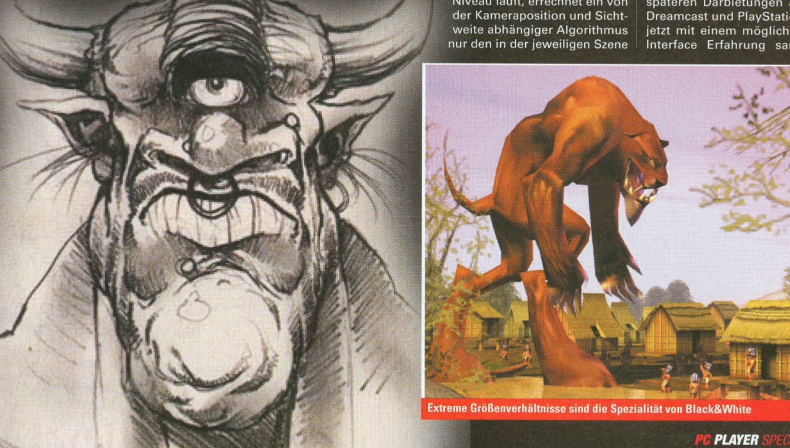
Wasserschildkröten vom Aussterben bedroht? Das mag man kaum glauben.

»Black and White« übrigens keine Besonderheit sein. Eine extrem detailliert ausgearbeitete Physikengine sorgt für möglichst große Bewegungsfreiheit im Reich Eden. Einen riesigen Stein dürfen Sie mit ein paar geschickten Schlägen in viele kleine zerlegen (welche Ihre Diener dann bei Bedarf leichter transportieren können). Die einzelnen Brocken lassen sich durch die Gegend wirbeln, schlagen realistisch auf dem Boden oder auf den Köpfen Ihrer Untertanen auf. Mit glühenden Gegenständen können Sie Objekte entzünden, die aus Holz, Papier oder ähnlich entflammbaren Material bestehen. Wasser wiederum löscht die Feuersbrunst. Das Prinzip ist klar: alles was in Realität funktioniert, soll auch in »Black and White« möglich sein. Dabei spielen Beleuchtungseffekte eine große Rolle, weil sie helfen, dem ganzen Authentizität zu verleihen. Nehmen wir als Beispiel die Sonne, welche als größte Lichtquelle (abgesehen von brennenden Dörfern) an der Himmelstextur hängt. Ziehen Wolken unter ihr entlang, werfen diese Schatten. Und zwar ebenso auf den Boden, wie auf die darunter umherwuselnden Männchen. Was solche Beleuchtungsarbeiten für einen rechnerischen Aufwand bedeuten, kann man sich leicht vorstellen. Zumal es zahlreiche Feinheiten wie im Wind raschelnde Bäume oder animierte Wasserfälle mit aufspritzender Gischt geben soll. Damit dies auch auf Computern unter Silicon-Graphics-Niveau läuft, errechnet ein von der Kameraposition und Sichtweite abhängiger Algorithmus nur den in der jeweiligen Szene gerade sichtbaren und benötigten Detailreichtum.

» Gehen Sie zu garstig mit dem Kleinen um, trägt er Verletzungen davon, die später womöglich sogar Narben zurücklassen. «

Meister! Meister?!

Was vom Aussehen und der Funktionalität äußerst komplex wirkt, muss es aber nicht in der Bedienung sein. Lionhead legte sehr viel Wert darauf, dass das gesamte Spiel allein mit der Maus (wahlweise mit Tastatur) und vollkommen iconfrei vonstatten geht. Betrachtet man die Ambitionen von Peter Molyneux, in Zukunft keine reinen PC Produkte mehr zu programmieren, sondern auf Konsolen umzusteigen, ist dies nur konsequent. Scheint so, als würde der große Meister für seine späteren Darbietungen auf X-Box, Dreamcast und PlayStation 2 schon jetzt mit einem möglichst simplen Interface Erfahrung sammeln zu



Extreme Größenverhältnisse sind die Spezialität von Black&White

wollen. Dem Spieler kann es natürlich nur recht sein. Auch Mittagspausenzockern wird so die Chance eröffnet, einen Einstieg in die komplexe Welt von Eden zu finden. Mit entsprechenden Klicks und Mausbewegungen manövrieren Sie Ihr göttliches Alter Ego durch die Landschaft. Zauber wirken Sie ebenfalls auf diese Art und Weise. Zur Verfügung stehen finstere Vernichtungssprüche wie der Feuerball, der Blitzschlag, die Skelettbeschwörung, Eiszauber oder Erdbeben. Sie können sich jedoch auch mit Schildern oder Feuerpentagrammen gegen fiese Attacken wehren. Anderer Hokuspokus erleichtert das Leben Ihrer menschlichen Diener, wie das Herbeirufen von Speisen oder Sportgeräten. Sie haben richtig gehört: Sportgeräten. Wie etwa einem Fußball. Sie können fest damit rechnen, dass Ihr Volk selbigen auch tatsächlich zum Einsatz bringt. Es lernt und verbessert sogar nach und nach die Regeln für so ein Match. Aber zurück zu den Zaubern: Hierbei findet sich eine weitere Besonderheit. Während es nämlich grundsätzlich nur 20 Grundsprüche gibt, erhalten Sie die Chance, diese zu erweitern. Durch Gesten, die Sie auf den Bildschirm malen (Finger weg vom Edding! Natürlich mit der Maus!). Sie zeichnen mystische Symbole wie Pentagramme (oder etwas weniger mystische, wie Kreise) in die Luft und verändern so die Wirkungsweise des Originalzaubers. Ein Feuergeschoß verwandelt sich beispielsweise in siedenden Regen oder einen Flammenteppich.



Die Mächtigkeit der Zauber hängt von der Anzahl der »Gottesanbeter« ab.

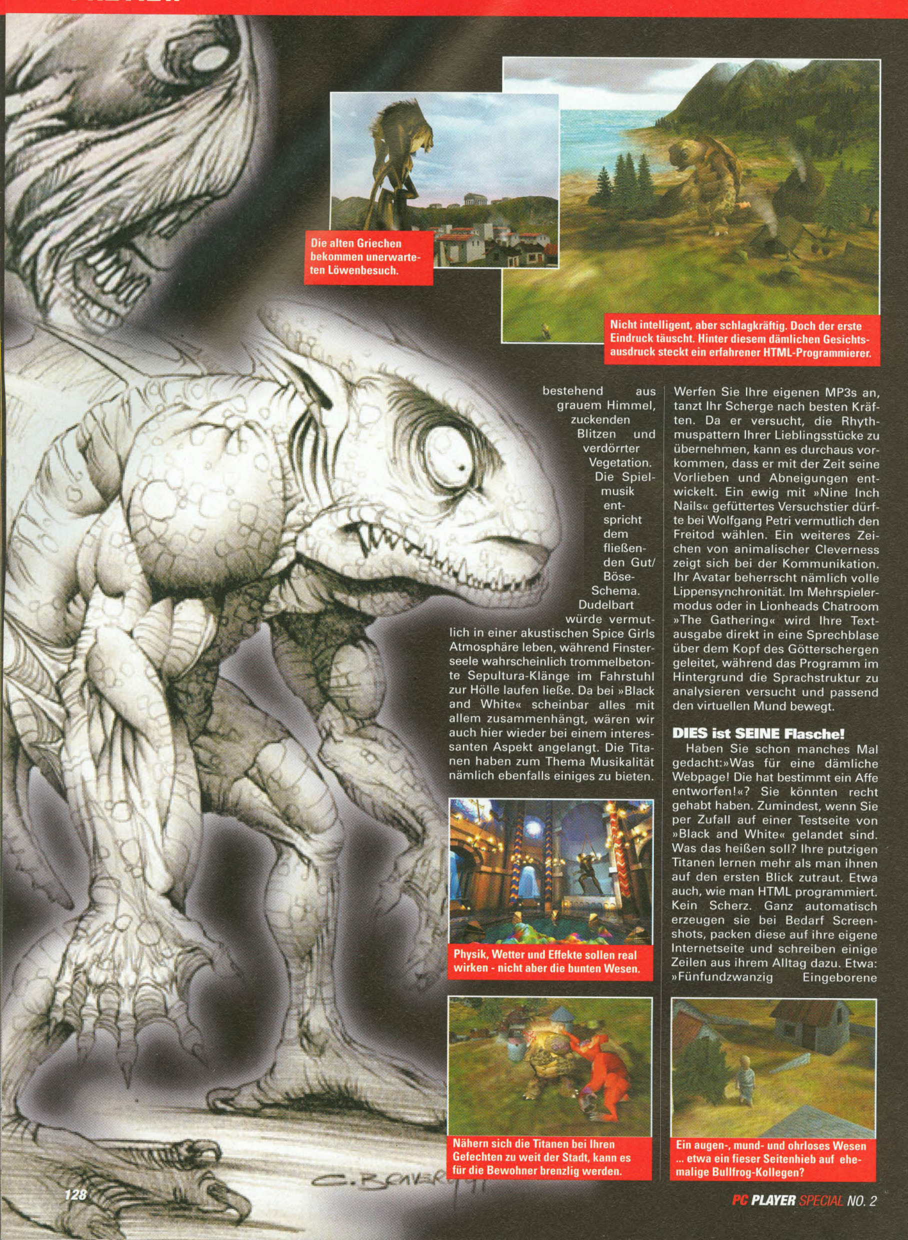
Beachtlich sind die Wolkeneffekte vor Sonne und Mond.

Jeder nur ein Kreuz!

Ein weiteres typisches Merkmal machen die Ihnen zur Seite stehenden Titanen aus. Zu Beginn des Spiels dürfen Sie nämlich eine Kreatur wählen, die für Sie die Erdenregionen durchstreift. Es gibt etwa eine Kuh, einen Löwen, ein Zebra, ein Pferd, ein Krokodil, einen Bären und viele andere. Selbst Menschen können Sie zu Ihrem Stellvertreter heranzüchten. Leider handelt es sich anfangs bei keinem Exemplar um eine echte Hilfe. Denn Ihr Scherge ist zunächst fürchterlich dumm. Alles müssen Sie ihm erklären, weil er wirklich gar nichts weiß. Der Lernprozess erfolgt auf zwei Weisen: aktiv und passiv. Zum aktiven Part: Sollte Ihr Titan eine Handlung vornehmen, die Ihnen überhaupt nicht gefällt, können Sie ihn bestrafen. Frißt er etwa einen Ihrer Dorfbewohner, trampelt auf einem wichtigen Gebäude herum oder lässt den Feind unversehrt passieren, dürfen Sie ihm eine saftige Watschen verpassen. Wie fest (und mit was) Sie zuschlagen, bestimmten Sie selbst. Den Effekt sieht man der geschundenen Kreatur direkt an. Eine leichte Ohrfeige registriert er kaum. Ein kräftiger Schlag in die Seite wirft ihn herum und ein krachender Hieb über den Schädel schleudert ihn zu Boden. Verschiedene Trefferzonen werden ebenfalls abgefragt. Gehen Sie zu garstig mit dem Kleinen um, trägt er Verletzungen davon, die sogar Narben zurücklassen. Auf diese Art und Weise lenken Sie die Kreatur zu den Verhaltensweisen, die Ihnen besonders gefallen. Natürlich gibt es auch Streicheleinheiten für ausnehmend brave Titanen. Das passive Lernen auf der anderen Seite bedeutet folgendes: Ihr Avatar schaut Ihnen selbstständig einige Verhaltensweisen ab. Verbrutzeln Sie etwa gerne Dörfer, schätzt er dies als nachahmenswertes Benehmen ein und gibt sein Bestes, Ihrem Beispiel zu folgen. Da er mit der Zeit sogar Ihre Zaubersprüche übernimmt, wird er über kurz oder lang zu einem Abbild Ihrer selbst. Je nachdem ob dies eher gut oder böse sein sollte, morpht er sich auch äußerlich durch verschiedene Stufen. Der Tiger eines guten Gottes sieht daher vollkommen anders aus als der eines Finsterlings.

Jehova! Jehova!

Die stufenlose Veränderung gilt aber genauso für die gesamte Landschaft. Wie der Titan präsentiert sich auch das Reich eines Bösewichts dunkler und gefährlicher. Sprängen beispielsweise bei »Dudelbart dem Liebreizenden« kleine Feen und lustige Kobolde durch Blumenwiesen, hätte »Blutseele, der Schlächter« eine Götterheimat, →



Die alten Griechen bekommen unerwarteteten Löwenbesuch.

Nicht intelligent, aber schlagkräftig. Doch der erste Eindruck täuscht. Hinter diesem dämlichen Gesichtsausdruck steckt ein erfahrener HTML-Programmierer.

bestehend aus grauem Himmel, zuckenden Blitzen und verdörrter Vegetation. Die Spielmusik entspricht dem fließenden Gut/Böse-Schema. Dudelbart würde vermutlich in einer akustischen Spice Girls Atmosphäre leben, während Finsterseele wahrscheinlich trommelbetonte Sepultura-Klänge im Fahrstuhl zur Hölle laufen ließe. Da bei »Black and White« scheinbar alles mit allem zusammenhängt, wären wir auch hier wieder bei einem interessanten Aspekt angelangt. Die Titanen haben zum Thema Musikalität nämlich ebenfalls einiges zu bieten.

Physik, Wetter und Effekte sollen real wirken - nicht aber die bunten Wesen.

Nähern sich die Titanen bei Ihren Gefechten zu weit der Stadt, kann es für die Bewohner brenzlig werden.

Werfen Sie Ihre eigenen MP3s an, tanzt Ihr Scherge nach besten Kräften. Da er versucht, die Rhythmuspattern Ihrer Lieblingsstücke zu übernehmen, kann es durchaus vorkommen, dass er mit der Zeit seine Vorlieben und Abneigungen entwickelt. Ein ewig mit »Nine Inch Nails« gefüttertes Versuchstier dürfte bei Wolfgang Petri vermutlich den Freitod wählen. Ein weiteres Zeichen von animalischer Cleverness zeigt sich bei der Kommunikation. Ihr Avatar beherrscht nämlich volle Lippensynchronität. Im Mehrspielermodus oder in Lionheads Chatroom »The Gathering« wird Ihre Textausgabe direkt in eine Sprechblase über dem Kopf des Götterschergen geleitet, während das Programm im Hintergrund die Sprachstruktur zu analysieren versucht und passend den virtuellen Mund bewegt.

DIES ist SEINE Flasche!

Haben Sie schon manches Mal gedacht:»Was für eine dämliche Webpage! Die hat bestimmt ein Affe entworfen!«? Sie könnten recht gehabt haben. Zumindest, wenn Sie per Zufall auf einer Testseite von »Black and White« gelandet sind. Was das heißen soll? Ihre putzigen Titanen lernen mehr als man ihnen auf den ersten Blick zutraut. Etwa auch, wie man HTML programmiert. Kein Scherz. Ganz automatisch erzeugen sie bei Bedarf Screenshots, packen diese auf ihre eigene Internetseite und schreiben einige Zeilen aus ihrem Alltag dazu. Etwa: »Fünfundzwanzig Eingeborene

Ein augen-, mund- und ohrloses Wesen ... etwa ein fieser Seitenhieb auf ehemalige Bullfrog-Kollegen?



Dieses Renderbild zeigt schön, wie finster der Löwe eines bösen Gottes dreinschauen kann.

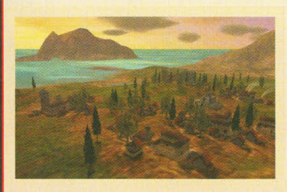
gefressen. Habe Magenschmerzen. Muss mal den Chef nach Kamillentee fragen«. Sie betätigen sich aber auch sportlich. So versuchen sie etwa mit den verschiedenen Edenvölkern, Fußball zu spielen. Mit ihnen, heißt in diesem Fall aber zusammen mit ihnen. Was die Sache nicht unbedingt ungefährlicher macht. Für wen, ergibt sich aus der jeweiligen Größe des Avatars. Ein schwaches Schildkrötenbaby mag von den Dorfkickern noch ob seiner Tolpatschigkeit verhöhnt werden. Eben diese sorgt bei einer 30-Meter-Super-Mutant-Hero-Turtle allerdings dafür, dass die einzigen Kommentare der menschlichen Mitspieler in etwa »AHGRLLL!« lauten. Aber genug von dem, was Ihr Maskottchen alles kann. Was er machen soll, ist folgendes: Sie beim Kampf gegen Ihre göttlichen Widersacher unterstützen. Etwa deren Dorfbewohner fressen, ihre Häuser per Feuerball plätten oder einfach nur den eigenen Gläubigen bei der täglichen Arbeit helfen. Welchen Charakter Ihr Gegner im Solomodus hat, hängt übrigens wieder von Ihrem eigenen Verhalten ab. Böse Menschen haben gute Gegner, liebe wiederum gemeine. Im vorhandenen Multiplayer gelten diese Regeln verständlicherweise nicht. Hier zerlegen sich Götter jeglicher Couleur ohne Wenn und Aber. Das Internet ist eben lebensgefährlich. Auch für die Unsterblichen.

Wer von Euch ist Brian?

Zu guter Letzt bleibt nur anzuerkennen, dass Peter Molyneux es mal wieder geschafft hat. Wenn auch keiner ein Spiel vorab für gut befinden kann, setzt sich »Black and White« durch seine zahlreichen Innovationen deutlich von der Konkurrenz ab. Selbst, wenn nur die Hälfte der versprochenen Features tatsächlich funktioniert, dürfte der Titel des Jahres 2001 feststehen. Verwunderlich ist aber nach wie vor, warum es Molyneux immer wieder nach dem Göttlichen drängt. So viele Spiele von ihm befördern normale Menschen zur omnipotenten Wesenheit. Mit jedem einzelnen kommt er der Perfektionierung einer künstlichen Welt näher. Wenn man diese Tendenz weiterspinnt, könnte man dem Gedanken verfallen, dass es Entwickler wie er waren, die unser reales Universum geschaffen haben. Wenn das der Fall ist, sollten wir alle gemeinsam hoffen, dass wir nicht in der Windows ME Version leben. Spätestens jetzt sollten die Alarmglocken läuten, denn schon bei »Black and White« bleibt eine Linux-Portation aus. Da hilft also nur noch Beten...
(vs)

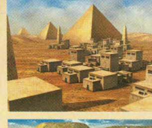
33 MONATE SCHWANGER – DIE ENTWICKLUNG VON BLACK & WHITE

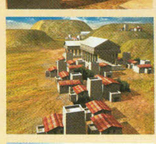
- Kurz nach der Gründung von Lionhead ist zunächst noch nicht viel vom Spiel erkennbar - ein simples Drahtgitter mit primitivsten Häuschen dient als Test-Arena.
- Im März 1998 hat das Testmodell schon klare Verbesserungen erfahren, aber immer noch geht es in erster Linie um reine Gameplay-Experimente und sonstige Testläufe.
- Zwei Monate später haben die Programmierer bereits die erste Riesenkreatur eingebaut, welche aber noch unglaublich dumm ist.
- Im August 1998 hat Black & White einen deutlichen Schritt vorwärts gemacht: Echtes 3D und eine schon viel detailliertere Grafik lassen allmählich das Potenzial des Spieles ahnen.
- Nur einen Monat danach erscheint auch die Kreatur in 3D und sie kann bereits morphen. Fett oder mager, gut oder böse - diese Eigenschaften verändern ihr Erscheinungsbild.
- Der Oktober ist Zeuge der ersten wirklich funktionierenden Welt-Simulation.
- Es geht Schlag auf Schlag: Im November wird die Hand als wichtigstes Interface-Werkzeug eingebaut.

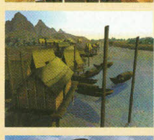


Die jüngste Errungenschaft ist Regenwetter – und es ist ganz klar das schönste Regenwetter, dass uns je unterkam!

- Im Jahr 1999 konzentrieren sich die Programmierer zunächst vor allem auf die Zaubersprüche. Dazu wurde unter anderem ein Partikel-System für die Effekte eingebaut.
- Seit März des vergangenen Jahres ist die Hand in der Lage, der Kreatur Ohrfeigen zu verpassen.
- Im Mai naht der große Augenblick: Erstmals werden alle Teilaspekte des Spiels in ein einziges Stück Software integriert.
- Bis August geht es in erster Linie um den Einbau der Story.
- September 1999: Das Innenleben der Zitadelle wird implementiert.
- Im Oktober befassen sich die Grafiker und Designer mit zwei Helferlein, die als engelhafter beziehungsweise teuflischer Ratgeber dienen werden.
- Seit Januar 2000: Das Wettersystem mit Regen, Schnee, Sturm und dergleichen fordert die Programmierer zu Höchstleistungen...









Ägypten, Griechenland, Japan und Tibet, die unterschiedlichen Architekturrichtungen finden Sie auch im Spiel wieder

VORSCHAU

PC PLAYER 13/2000 WEIHNACHTEN ERSCHEINT AM 24. NOVEMBER*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel etwas früher

X-MAS-FREUDEN

JETZT SCLÄGT´S 13

Alle Jahre wieder erfolgt die traditionelle weihnachtliche Bescherung, denn zu dieser Zeit laufen die Spieledesigner bekanntlich zur Höchstform auf. Keine große Überraschung also, dass der spielerische Ausstoß auch heuer wieder exorbitante Ausmaße annimmt. Aber dieses Mal haben wir rechtzeitig entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet. Denn es rollen in den nächsten Wochen so viele hochinteressante Spiele an, dass wir kurzerhand eine **13te Ausgabe**, sozusagen die **Weihnachts-Edition** aus dem Boden stampfen werden. Freuen Sie sich mit uns auf testfähige Redaktionsfavoriten wie **Siedler 4, Patrizier 2, Delta Force: Land Warrior, Colin McRae Rally 2, Flucht von Monkey Island, Insane, FIFA 2001, Call to Power 2, Tomb Raider: Die Chronik, American McGee's Alice, Gifty** und **Gunlock**.

Zu Weihnachten erscheinen die meisten und besten Spieletitel. Darum unsere Ausgabe 13 !

HARTE ZEITEN

AUFGESTOCKT

Dem Hardware-Sektor haben wir in der kommenden Ausgabe satte 48 Seiten zugeschlagen. Geplant sind mehrere Schwerpunkte, unter anderem basteln wir momentan an drei groß angelegten Vergleichstests mit den Themen **CD-Brenner, DVD-Laufwerke** und **Grafikkarten**. Und wer kein Geld für teure Neuanschaffungen hat, braucht auch nicht in Sack und Asche zu gehen, denn wir sammeln **Tuning**-Tipps.



3D-ACTION-ADVENTURE

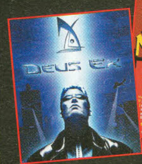
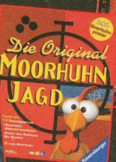
VOLLVERSION

Als vorweihnachtliche Dreingabe spendieren wir Ihnen auf unserer kommenden Begleit-CD mit Deathtrap Dungeon ein reizendes 3D-Action-Adventure aus dem Jahre 1998. Das farbenfrohe Gemetzel erinnert an Resident Evil wie auch an Tomb Raider und kann sich dank Direct3D-Support heute noch sehen lassen...

GEWINNER GESUCHT

DIGITALER GABENTISCH

Im laufenden Jahr erschienen so viele hochqualifizierte Spiele wie selten zuvor. Nur, welche dieser Highlights haben es nach PC-Player-Meinung verdient, auf dem lamettaverzierten Gabentisch zu landen? Und falls Sie der vorweihnachtliche Kaufrausch bereits ruiniert hat, sollten Sie sich fragen, wem wir die vielen Spiele, Monitore, Sound- und Grafikkarten vermachen, die sich seit Tagen in der Redaktion stapeln? Alles Fragen, auf die unser Doppel-Feature: **Kauftips für den Gabentisch & Weihnachtslotterie** eine Antwort weiss.



Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.